

N° 24 • 19 AVRIL 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

71 POKES TRUCS ASTUCES VIES INFINIES

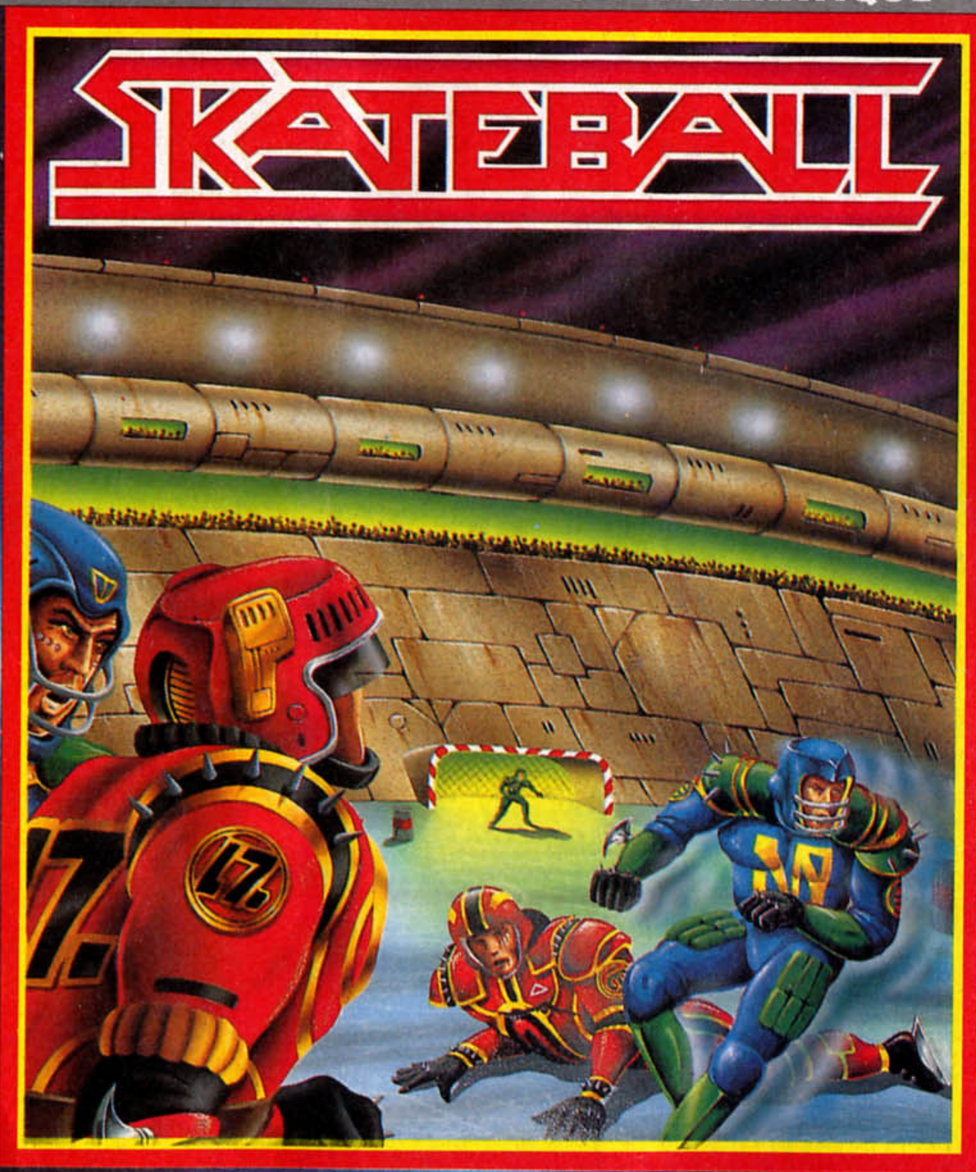
PREVIEWS

DANGER FREAK (AMIGA)
SPACE KNIGHT (AMIGA)
FACE OFF (ST)
BUMPY (ST)
TO BE ON THE TOP (ST)

TESTS

RUN THE GAUNTLET (CPC - C64 - ST - AMIGA)
DARK FUSION (CPC)
ZOMBI (ST)
DRAGONSCAPE (ST)
RENEGADE III (C64)
ETC...

EXCLUSIF SKATEBALL SUR ST







AMIGA CONNEXION LES NEWS

MEGA TRUCS SUR OPERATION WOLF

MEGA CONCOURS



Du 15 mars au 18 avril, OCÉAN vous offre un lot unique : **le véritable jeu d'Arcade DRAGONNINJA en portable.** Foncez, jouez, c'est Bô, c'est JOYSTICK Hebdo !

1er PRIX :
Le véritable jeu d'Arcade DRAGON-NINJA sous la forme d'une valise contenant la carte et les manettes du jeu de café ainsi que toutes les connexions permettant de brancher le jeu sur un moniteur péritel.

2ème et 3ème PRIX :
Une casquette OPERATION WOLF et un T-shirt OCÉAN (RAMBO III, ROBOCOP, DALEY THOMSON ou OPERATION WOLF).

4ème au 10ème PRIX :
Un T-shirt OCÉAN.

11ème au 30ème PRIX :
Un jeu OCÉAN ou IMAGINE.

Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au N° 23. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse





QUESTIONS

1. Quels sont les trois premiers niveaux de DRAGONNINJA ?

2. Quel est l'otage que vous devez libérer ?

3. Qu'est-ce qu'il vous offre pour vous remercier de l'avoir sauvé ?

4. Dans quelle catégorie DRAGONNINJA a gagné un JOYSTICK d'OR ?

5. Parmi cette liste quels sont les films qui ont été ou vont être adaptés par OCEAN-IMAGINE ?

- RAMBO III
- ROBOCOP
- DOUBLE DETENTE
- INDIANA JONES
- LES INCORRUPTIBLES
- MOONWALKER

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 5 questions sur le coupon de cette page et de nous le retourner avant le 19 avril 1989.

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours OCÉAN - 177, rue Saint Honoré 75001 PARIS

1 ____________ 2 ____________
3 ____________ 4 ____________
5 ____________

Nom ____________ Prenom ____________
Adresse ____________
Code postal ____________ Ville ____________
Age ____________ Ordinateur ____________

Bienvenue à bord !

La semaine dernière, JOYSTICK Hebdo vous annonçait une surprise ! Voila, elle ou plutôt "IL" est là.
Aujourd'hui, commence une nouvelle aventure à JOYSTICK Hebdo, avec l'arrivée de **Bruno BELLAMY**, le roi de l'aéro, le prince du pinceau.
Bruno est chez nous pour réaliser toutes les illustrations du plus bô des hebdos. Il nous a amené son nouveau héros:
BUG RABBIT, le lapin qui tire plus vite que son ombre.
BUG RABBIT a toujours une carotte dans la poche, et il en consomme sans modération.
Faisons-lui de la place, et hop...
8 pages de plus à partir de la semaine prochaine avec tout plein de nouvelle rubriques !
JOYSTICK Hebdo, c'est trop...

Vies infinies à tous!

JOY'S TEAM

SOMMAIRE

N°24 du 19 avril 1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo
est édité par **SIPRESS**,
177 rue Saint Honoré,
75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication :
Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef :
Henri LEGOY
Manager :
François LE GRIGUER
Direction artistique :
Reza AFCHAR NADERI
Illustration :
Pascal MORINEAU
Publicité :
André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • FabricationPAO, CHALLENGE• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.

PRISON était le mot mystérieux à trouver dans le jeu du N°21. Et voici les 15 gagnants qui vont recevoir la K7 des super Sixties.
BENZERARA Stéphane, BIRCHALL Frédéric, BOT Manuel, BRAULT Patricia, CARDEILHAC Bruno, CHARLES Maud, DE LAMAT David, DEMOUGEOT James, DIONA Nicolas, DUC Philippe, LECOURT Frédéric, NEUMAYER Christophe, SOUFFLARD Christophe, TRAN Daniel, VASSAL Jean-Pierre

ATARI ST

OCEAN se jette à l'eau, arf, arf! Mais pas tout seul! Enfilez votre combinaison, ajustez votre casque intégral, vous êtes de la fête. Oh oui, ça va être votre fête! Seuls des pilotes aux nerfs d'aciers viendront à bout de cet enfer de boue, de feu et d'action mécanique. Il y en a neuf, neuf épreuves aussi excitantes que dangereuses! Cela va du jetski aux aéroglisseurs de course en passant par le kartcross et ces Zbliinngh! (1) de quads! Neuf jeux pour le prix d'un! Ils ne nous mènent pas en bateau chez OCEAN! Le jeu n'est pas encore tout à fait chargé, que ça commence déjà très fort! Deux coureurs casqués, bottés, digitalisés, sprintent dans une animation impeccable, rythmée par une musique digit d'enfer pas crado du tout! On presse "FIRE", la présentation remballe son show et laisse place à la sélection du pays du joueur, c'est à dire vous! USA ou Holland, j'hésite! Le hamburger ou le fromage, Zbliinngh! (1), chez Mc Do on a les deux ensemble! Allez, comme tous ces sports sont yankees, par reconnaissance, je dirige le curseur sur USA. le chip sonore de mon ST se déchaîne, un hurlement métallique déchirant couronne mon choix! Gasp, le jeu est pas commencé que je suis déjà OUT! Pour corser le tout (sans les grèves!), le choix de l'épreuve est aléatoire (et il est vite revenu!). Deux types d'épreuves, celles sur l'eau comme le jetski, le hors-bord bord ou l'aéroglisseur, et celles sur terre comme le kart cross ou la course de fond (oui, oui, une course à pied avec franchissement d'obstacles, et tout, et tout, dur métier!). Pour les épreuves nautiques, la différence entre chaque type de course ne se fait pas par le décor, toujours identique, mais par le comportement de l'engin, le pilotage sera très différent selon que vous pilotez le jet ski qui répond au moindre mouvement du joystick ou l'aéroglisseur qui continue à glisser bien que complètement en travers! Techniquement c'est tout bon (non, pas lui!), c'est vu de dessus et de bons graphismes très colorés composent un écran très riche, servi par un scrolling multi-directionnel sans reproche, présent sur les épreuves terrestres, boueuses devrais-je dire, mais la vue n'est plus que de trois-quarts haut pour montrer le relief du terrain. A chaque course vous êtes opposé à deux autres concurrents gérés par l'ordinateur. Le but est de faire le meilleur temps. Vous avez trois épreuves pour vous qualifier, sinon au suivant! Seul regret au tableau, l'option deux joueurs ne permet pas de jouer en même temps mais l'un après l'autre. Dommage! Cela aurait ajouté du piment à la sauce! Chose étrange, des explosions vous font perdre le contrôle de votre engin si vous passez dans les alentours, pas très sport tout ça! J'ajouterais pour finir que c'est pas la peine de tricher, car votre parcours est contrôlé, et si vous coupez à travers champs, hé, hé, votre arrivée n'est pas prise en compte, comment je le sais? Shuuut, secret!

(PS: le rédac'chef est un Zbliinngh(1)!)Zbliinngh! (1) = Mot grossier appartenant au langage Honk! Honk!







AMSTRAD CPC

Où c'est-y que j'ai déjà vu ça? Une piste vue par le dessus avec des petites autos qui tournent en rond? Le jeu et le graphisme datent, et pas qu'un peu!

On peut jouer à quatre si on a pas honte de déranger autant de monde pour si peu. Au début, chacun se traîne à tour de rôle à bord d'un véhicule à six roues motrices qui crapahute à un petit 80 km/heure des familles.

Il y a des pentes et des fossés dessiné dans un style assez primitif. La piste visible par tronçons n'est pas bien longue, on arrête pas de repasser devant le gars de la télé qui filme l'épreuve.







Lorsque chacun a fait ses p'tits tours, on a droit au buggy, une sorte de petite araignée bondissante.

On frise alors les 120!

Du délire! Et au niveau audessus, elle file non pas sa toile mais un bon 150.

Complètement dingue la bête. Même qu'on se retrouve parfois à foncer en sens inverse contre les autres concurrents ce qui surprend.

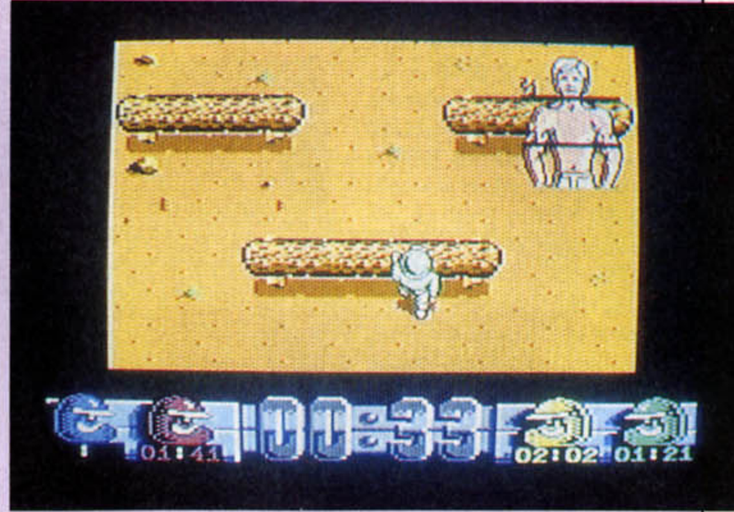
Comme la petite bande de joueurs risquait de s'ennuyer, les programmeurs ont truffé la piste de mines.

Le buggy en folie saute en l'air à tout bout de champ , on se demande quelle mouche le pique.

Le bruitage n'est pas laid, mais ça ne sauve pas le reste malgré le nombre élevé d'engins à piloter et de décors.

C 64

Amis du sport, bonjour !!! Et bienvenue à votre émission favorite : «Run The Gauntlet !!!!». Cette phrase, eh bien vous pourriez l'entendre si vous habitiez en Angleterre, puisque ce jeu est directement inspiré d'une émission TV célèbre outre-manche (du moins il parait). A choix, vous pourrez courir, conduire une buggy, un char, un hors-bord, une moto de mer et toutes sortes de choses qui flottent et roulent !!! Votre but, gagner a tout prix, et ce, sous les explosions de missiles envoyés par des inconnus (drôle de jeu !). Tout commence par la sélection du pays pour lequel vous voulez courir, Angleterre, USA, Australie ... Une fois cette sélection faite, vous allez jouer à une épreuve tirée au hasard, celle-ci se déroulera sur terre ou sur mer, à pied ou en véhicule, et quand je dis en véhicule il est bien évident que ce dernier sera tiré au hasard. Dans toutes les épreuves, vous devrez faire 3 tours de pistes, sauf à la course à pied.



La version CBM 64 est relativement jolie. Toutes les épreuves auxquelles vous allez jouer, sont vues du dessus, et avec des graphismes tout à fait honorables, eh puis de toutes façons, on ne pouvait pas faire mieux pour ce genre de jeu. Les animations sont relativement fluides, mais bon, là encore, rien de délirant, c'est dans la moyenne, quand aux bruitages, une fois de plus pas grand chose de génial, mais toujours est-il que j'ai bien aimé ce jeu, qui me semble assez distrayant. A voir.

AMIGA

Voici une des dernières productions Océan sur Amiga, j'ai nommé: Run the Gauntlet (Titre français: Infernal Challenge héhéhé). Basé sur une célèbre émission sportive anglaise, Run vous permet de participer à plus de 9 épreuves différentes. Du Squad au speedboat en passant par un Hovercraft de poche, rien ne vous est épargné! Après avoir introduit votre disquette, vous aurez le droit d'apprécier une merveilleuse animation mettant en scène deux "Monsieur muscle" digitalisés en train de faire un sprint! Et.. c'est fabuleux! Tellement incroyable que l'on hésite à cliquer sur le Joystick de peur qu'elle s'envole! Du nerf! Première épreuve: le Speedboat. Vous devrez totaliser trois tours en un minimum de temps en évitant de heurter bon nombre d'obstacles glissés diaboliquement sur votre...route? Non! Voie d'eau! C'est parti! Vrzzzzz...Baooummm...vrzzzzz..vzz..vzzz!? SCRASH! (Virage à 90 degrés, explosion de la coque en passant sur une grenade sous-marine, démarrage moteur à fond et scrash lamentable sur une falaise accidentée). Vrzz vzzzz?



Raoooooaaarrr! Prrrffftttt! (Concurrent d'un pays adverse vous dépassant allègrement en faisant un bras d'honneur). Je vous ferait grâce des "Brrooaarr", des "fiizzzz" et des "Crick haannn Crick haaannn". Revenons quelques instants sur terre pour vous parler de la qualité de l'animation qui est dans l'ensemble: superbe! En effet, le scrolling est extrêmement fluide et l'animation des sprites est du plus bel effet. Pourtant, après quelques heures de jeu, on s'aperçoit vite que les différentes épreuves sont relativement monotones et se limitent la plupart du temps à une simple tour de manège vu d'avion. (Oh mamma ma tête!). Les graphismes sont dans l'ensemble moyens et ne réussissent jamais à créer une atmosphère prenante. Résultat: On joue sans trop y croire....en touriste une fois! Surtout que Run, nous oblige à tout recommencer à zéro en cas de plantage car il n'est pas possible de choisir les épreuves! Malgré l'utilisation d'un concept "façon jeu de café" (Voir photo), Run the Gauntlet est loin d'être à la hauteur des dernières productions d'Océan.

Et comme nous le rappelle leur publicité , "on reconnaitra les forts des faibles". C'était un faible. Un logiciel à voir....seulement?

SKATEBALL

Waow! Un bon jeu UBI, dis-donc!... Ca c'est la meilleure, les aminches... Et alors en plus -scoop du siècle- ce bon jeu UBI sort très exactement EN MEME TEMPS que votre hebdo favori unique et préféré! Le même jour! Ah, y'a pas à dire, on vous gâte...
SKATEBALL est un jeu d'équipe dans la même ambiance impitoyable et sanguinaire que le mythique film ROLLERBALL, où finalement (ça simplifie drôlement le boulot des arbitres, et encore plus celui des programmeurs quand on adapte la chose sur micro!) tous les coups sont permis... Ici, ça se passe sur de la glace, mais il faut quand même shooter dans la balle comme au foot. Rassurez-vous, inutile de tortiller le joystick pour patiner avec rendement, il suffit de diriger le joueur et il patine tout seul. Le terrain ressemble pas mal à un terrain de hockey sur glace (et est donc glissant au possible...) sauf certains détails assez ignobles, qui ont fâcheusement tendance à vous transformer en bouillie sanguinolante si vous avez le malheur de vous y frotter. Les traces de sang restent d'ailleurs dessus quand la partie reprend, ce qui est bien vu. Les sprites ne sont pas fantastiquement beaux, mais ils font leur boulot de sprites: ils bougent... Le système est relativement aisé à saisir, et c'est heureux, puisque la notice est rédigée à la mode UBI SOFT la plus pure et fidèle à elle-même: il n'y manque que les informations indispensables pour l'utilisation du programme! Trois fois rien...
Un panneau de contrôle s'affiche avant la mise en route du jeu proprement dit, qui permet de choisir le mode de jeu: seul contre l'ordinateur, ou à deux joueurs, c'est à dire soit l'un contre l'autre, soit à deux (l'un contrôlant l'attaquant et l'autre le goal) contre l'équipe dirigée par l'ordinateur. Quand on manipule seul une équipe, on prend en main l'attaquant ou le goal selon la partie du terrain qui est visible à ce moment-là, celui-ci scrollant horizontalement (et de façon assez fluide) au fur et à mesure, pour suivre l'action. Il est remarquable que la vue du terrain soit, sans être non plus plein-écran, assez vaste pour permettre une vue confortable du jeu. On peut s'emplafonner les joueurs adverses pour leur piquer la balle, shooter avec le bouton de tir pour expédier la balle un peu plus loin (la passer à son attaquant si on manipule le goal) ou tenter de marquer un but (les cages sont de chaque côté du terrain comme sur un terrain de hockey ordinaire), ou bondir pour cogner l'adversaire si on n'a pas la balle. On se retrouve parfois le cul par terre si on heurte le bord du terrain, ce qui rappelle à l'ordre ceux qui tenteraient d'oublier que l'on joue sur de la glace, et certaines glissades vous entraînent un peu loin, du fait de la force centrifuge qui complique pas mal le contrôle de chaque joueur. La simulation est donc extrêmement bien rendue. Les joueurs qui laissent leurs tripes sur le terrain sont remplacés jusqu'à ce que les remplaçants eux-mêmes soient hors de combat, ce qui met parfois fin au jeu prématurément, mais si vous arrivez à marquer suffisamment de buts, le jeu se poursuit en changeant de niveau, avec de nouvelles difficultés et de nouveaux obstacles, le but étant donc de remporter un tournoi complet.
Dans la lignée de jeux récents comme SPEEDBALL ou BALLISTIX, SKATEBALL a le double mérite d'être un jeu d'équipe réussi (quand on a vu les catastrophes du genre HOT BALL, on se rend compte que ce n'est pas donné à tous les programmeurs de ne pas se planter!) et d'être en même temps original puisque basé sur un univers de fiction. On nous bassine assez avec le bon vieux foot de grand-papa à la télé, pitié! Le graphisme est assez beau, et la vue en perspective où le point de vue, au lieu d'être à la verticale comme dans les deux autres softs ci-dessus mentionnés, est semble-t-il celui d'un spectateur dans les tribunes, est une bonne idée. Et puis, non seulement le jeu à deux est chouette et vraiment prenant - même s'il faut bien reconnaître que dans le mode où un seul joueur affronte l'ordinateur ce dernier se défend très bien, ce qui est assez rare pour être noté, mais en plus le mode où il est possible à deux joueurs de constituer une équipe pour affronter ensemble l'équipe simulée par le programme s'ajoute à l'originalité de l'ensemble.
SKATEBALL est donc un bon jeu, ça ne fait carrément aucun doute: Beau, original, prenant, bien conçu, et français par-dessus le marché! Que demande le peuple?! ...Et le peuple de répliquer: du sang, du sang! De la violence, de la baston!
Mais SKATEBALL en est plein, je viens de vous le dire! Faudrait que vous lisiez les articles, de temps en temps...



LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE

UBI SOFT
disponible CPC - ST
Testé sur ST





THE BEST OF CODE MASTERS

Une série de quatre compilations de quatre jeux entamée la semaine dernière avec : GHOST HUNTERS, SNOOKER, SKI SIMULATOR, SYNTAX ERROR, SUPER STUNT MAN, VAMPIRE, DIZZY et GRAND PRIX SIMULATOR. Cette semaine, les huit derniers jeux

BMX SIMULATOR , qui est



comme son nom l'indique, une simulation de bi-cross. Chevauchez votre vélo et couvrez 3 tours de terrain en un minimum de temps. Tout le jeu est représenté en plan (vue du dessus) et offre la possibilité de jouer à deux. Pas très évident au départ, mais à la longue, on arrive à boucler les tours de plus en plus vite. A noter qu'il y a une dizaine de circuits différents. Les graphismes sont très colorés et mettent vraiment en condition. A noter aussi que la musique est géniale, et que j'en ai oublié le nom de son auteur.

3D STARFIGHTER : jeu des Oliver TWINS, qui une fois de plus nous offrent ici de la bonne qualité. Vous vous retrouvez aux commandes d'un chasseur interstellaire pour détruire le maximum d'ennemis. Bien évidemment la digit est omniprésente dans ce jeu, et la possibilité de jouer a deux vous est encore offerte. Les graphismes sont en mode 1 et les vaisseaux vous foncent dessus en 3D, génial.

ATV SIMULATOR : Si mule a tort, je vois pas pourquoi on lui donnerait raison. L'ATV est un dérivé de moto mais en 4 roues et c'est inconduisible. On se fend la tronche comme des malades au propre comme au figuré. Ici, vous devez parcourir une dizaine d'étapes qui vont du désert au glacier en passant par la jungle, vaste programme,



tout ceci dans des graphismes honnêtes, mais sans plus. La représentation se fait de coté, et en mode 1. Une option deux joueurs est disponible. Les animations sont un tout petit peu trop lentes, mais le jeu reste quand même tout à fait jouable. La musique est de David Witaker et pour une fois je la trouve un peu nulle. La musique, pas la soeur.

SUPER HERO : jeu d'arcade-aventure genre Knight Lore et



autre Head over Heels. Le graphiste de Super Hero est le même que pour Head over Heels, une référence kôa. Tout le jeu est représenté en mode 1 et avec des graphismes en trois quart, c'est bô. Les animations sont assez fluides et le jeu contient plus de 600 salles, de quoi ravir nos "mappers" de service.

Passons à la dernière compilation, si vous le voulez bien, qui comprend les jeux suivants:
FRUIT MACHINE,
MISSION JUPITER,
ROBIN HOOD,
PINBALL SIMULATOR.

FRUIT MACHINE : simulateur de machine à sous. Je vais être franc, je vois mal où est l'intérêt d'un simulateur de ce genre vu que tout le principe repose sur le fait de claquer du fric en espérant en gagner. Ici vous ne pourrez pas en gagner ni en perdre! Coté réalisation c'est assez joli, Mais à quoi bon?..c'est pour les trouillards... Ah, bon!



MISSION JUPITER : shoot'em up horizontal, qui n'est pas trop mal foutu. Je vous passe le scénario qui est dans le genre :



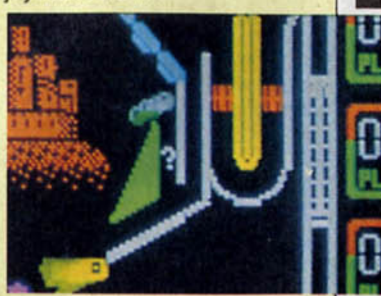
Sauvez la planète des méchants. La réalisation est, hélas, en dessous de ce que l'on peut faire sur un CPC, mais une fois de plus, tout ceci est oublié, grâce a une option à deux joueurs. Les graphismes ne sont pas vraiment très soignés, et l'animation pas mal saccadée, mais quelle joie pour une fois de pouvoir combattre a deux.

SUPER ROBIN HOOD : inspiré du roman du même nom. Le roman ne porte pas tout à fait le même nom, puisqu'il s'intitule Robin Hood tout court. Donc vous êtes robin des bois et vous devez sauver Mariana, des mains du méchant roi. Le jeu se présente sous la forme d'un vulgaire jeu de tableau, mais ce manque d'originalité est rattrapé par la réalisation qui comprend pas mal de digit vocale et un tas de petits détails rigolos. Par exemple, lorsque vous laissez Robin tout seul, il s'impatiente et tape du pied... Marrant. Les graphismes sont peut-être le seul détail auquel il n'est pas apporté de soin. Dommage, car dans l'ensemble, le jeu est 'achement drôle. Ah oui, j'oubliais, ce jeu est réalisé par les TWINS. Ah! Ouais??

Et le dernier, qui est mon petit favori, c'est **PINBALL SIMULATOR** , qui vous permet de jouer au flipper pour pas cher, et autant de fois que vous le voulez. Evidemment ce n'est pas tout à fait pareil qu'au café, mais c'est marrant quand même. D'autant plus que



l'intérêt est renouvelé par le fait qu'il y ait des sorties pour accéder à de nouveaux tableaux. Les graphismes sont en mode 1 et une fois de plus il y a de la digit partout. A noter que les flips manquent de précision. Un jeu qui vous fera faire des économies...
Voilà, c'est tout pour aujourd'hui, à bientôt les joystickeurs !!!!!



Ed. Code Masters

disponible : CPC
Testé sur CPC



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

AMSTRAD COMPILATIONS

DEMENT

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
DALEY THOMPSON OLYM.CHAL
+ VINDICATOR+TYPHOON
+SALAMANDER

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS+TIGER ROAD
+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
+COLOSSEUM

DIX SUR DIX 129/149F
+MERCENARY+HARDBALL
+ARMAGUEDON MAN+TENTH
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
+SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR++MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR

LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING
SHARK+ARKANOID I ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT

LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF

GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX

HISTORY IN MAKING 199/249F
MEGA COMPILATION USG
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD

FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO

SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INT.KARATE+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.

COMPILATIONS (suite)

TEN MEGA GAMES 3 129/149F
++LEADERBOARD+10TH FRAME
+LAST MISSION+RANARAMA
+FIGHTER PILOT+ROCCO
+FIRELORD+IMPOSSABALL
+CITY SLICKER+DRAGON TALK

SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI

ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE

FRANK BRUNO BIG .	**129/179F**
AMST GOLD HIT 3	**115/195F**
BEST OF ELITE 2	**95/145F**
COLL KONAMI	**115F/185F**
ELITE 6 PACK N°3	**95/145F**
FIST AND THROTTLES	**119/139F**
GAME SET MATCH	**129/179F**
GEANTS D'ARCADE	**115/195F**
KARATE ACE	**115/175F**
LES FUTURISTES	**149/199F**
TOP TEN COLLECT.	**99/145F**

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BUTCHER HILL	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
OUT RUN EUROPA	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
STORMLORD	99/149F
THE GAMES SUMMER	99/149F
VIGILANTE	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES **

ARCADE WIZARD	99/149F
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
CHUCK YEAGER'S AFT	95/145F
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
ELITE	99/149F
F 16 COMBAT PILOT	145/195F
FINAL COMMAND	ND/175F
FISH	ND/185F
H.A.T.E.	**99/149F**
KULT	149/199F
MEURTRES AVENISE	145/195F
MICROPROSE SOCC.	**109/165F**
OBLITERATOR	**99/149F**
PROJECT STEALTH F.	145/195F
PRO SOCCER SIMULAT.	99/149F
PURPLE SATURNE D.	**169/199F**
REAL GHOSTBUSTERS	**99/149F**
ROADWARS	95/139F
RUNNING MAN	95/145F
SKATE OR DIE	**95/145F**
SKWEEK	**145/195F**
SKYX	ND/180F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
STAR TREK	95/145F
SUPER SCRAMBBLE	**99/149F**
THE ARCHON COLL.	95/145F
TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TIMES OF LORE	**95/145F**
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
VINDICATORS	**99/149F**

NOUVEAUTÉS (suite)

WANDERER	95/139F
WEIRD DREAMS	**149/199F**
WHIRLIGIG	89/139F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BLASTEROIDS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DARK FUSION	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
HUMAN KILLING M.	99/149F
LAST DUEL	99/149F
OPERATION WOLF	99/149F
RAMBO 3	89/139F
ROBOCOP	99/149F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERNALE	99/149F
WAR IN MIDDLE EARTH	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

4X4 OFF ROAD RACING	99/149F
A 320	145/195F
944 TURBO CUP	145/195F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
AIRBORNE RANGER	185/225F
BATMAN	99/149F
BUMPY	145/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHICAGO 30' S	99/149F
CORRUPTION	ND/199F
DYNAMIC DUO	95/145F
ECHELON	89/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAGER 2	95/139F
GALACTIC CONQUEROR	129/169F
GAME OVER 2	99/149F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF THE LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
ISS	99/149F
JINKS	99/149F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F
LED STORM	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
PAC MANIA	99/149F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
R TYPE	95/145F
SAVAGE	95/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SDI	99/149F
SECRET DEFENSE	145/195F
SUPERMAN	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE MUNSTERS	99/149F
THUNDERBLADE	99/149F
TITAN	129/169F
VICTORY ROAD	89/139F

SEGA

MANETTE SPECIALE	
(SPEED KING)	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	**259F**
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	**259F**
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTAZY ZONE MAZE	**259F**
GOLDEVIUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	**299F**
LORDS OF THE SWORLD	**295F**
MAZE HUNTER 3D	**299F**
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHOOTING GAME	**255F**
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	**199F**
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

Ne cherchez plus à Paris ! Les nouveautés sont dans les boutiques MICROMANIA !

PRINTEMPS HAUSSMAN
64 bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42 82 58 36

FORUM DES HALLES
5 rue Pirouette
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128
Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur
3615 AMCHARGE.

COMMODORE 64

BEST DE US GOLD	**149/179F**
OCEAN IN CROWD	**139/189F**
GAME SET MATCH 2	**139/189F**
TAITO COIN OP COL.	**125/165F**
ARCADE ACTION	**119/189F**
GAME SET MATCH	**129F/179F**

NOUVEAUTÉS

944 TURBO CUP	195/245F
BUTCHER HILL	**99/149F**
CARRIER COMMAND	145/195F
DARK FUSION	**99/149F**
DOUBLE DETENTE	**99/149F**
F16 COMBAT PILOT	145/195F
FORGOTTEN WORLDS	**99/149F**
LAST DUEL	**99/149F**
OUT RUN EUROPA	**99/149F**
RENEGADE 3	**99/149F**
ROCKET RANGER	109/169F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERN..	**99/149F**
SPACE BALL	99/149F
STORMLORD	**99/149F**
TEST DRIVE 2	**ND/199F**
THE ELIMINATOR	**95/139F**
ULTIMATE GOLF	95/139F
VIGILANTE	**99/149F**

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	95/125F
BATMAN	99/149F
DENARIS	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
EXPLODING FIST+	99/129F
GARY L. HOT SHOT	95/125F
HEROES OF THE LANCE	95/139F
HUMAN KILLING MACH.	99/149F
LED STORM	99/149F
OPERATION WOLF	95/135F
ROBOCOP	95/135F
SUPERMAN	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
TIGER ROAD	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

SUPER PROMOTION

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

** Les nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA !! Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez nous ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* *Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
Code postal .... *Tél* ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration — / — Signature :

JK 24

Réglement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant) ***19 F*** *pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)*
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!
1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

ATARI-ST COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXOLON
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
ACTION ST 195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+GAUNTLET+METROCROSS
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE
MISSION+SECONDS OUT
SIMULATION 16 249F
+SUPER SKI +GRAND PRIX 500
+IRON TRACKERS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATTLEHAWKS 1942	249F
BUTCHER HILL	199F
CASTTLE WARRIOR	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
OUT RUN EUROPA	149F
POPULOUS	249F
RENEGADE	195F
RENEGADE 3	199F
THE GAMES SUMMER	199F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

AAARGH	185F
AFRICAN RAIDERS	220F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARCHIPELAGOS	249F
ARMALYTE	199F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	**185F**
BAT	249F
BATTLETECH	**199F**
BLAZZING BARRELS	195F
BLOOD MONEY	**245F**
CALIFORNIA GAMES	**195F**
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	185F
CHICAGO 30"S	**199F**
CYBERNOID 2	**199F**
DAMOCLES	249F
DARIUS	199F
DARK FUSION	**199F**
DREAMLAND	249F
DUEL	225F
DUNGEON MASTER EDIT.	**95F**
DYTER 07	199F
FERRARI FORMULA ONE	245F
FINAL COMMAND	215F
FRIGHT NIGHT	195F
FRONTIER	249F
FUSION	265F
GARY LINEK.HOT SHOT	**195F**
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GOLD RUSH	**249F**
GRAFFITI MAN	195F
GUARDIANS MOONS	195F
GUERILLA WARS	**185F**
HELL BENT	195F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HYBRIS	245F
I.O.U.	245F
INSIDE OUTING	199F
KING OF CHICAGO	249F
KULT	275F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LORDS OF RISING SUN	199F
MANHUNTER	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	199F
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	199F
PAPER BOY	185F

NOUVEAUTÉS (suite)

PARANOIA COMPLEX	199F
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	249F
POLICE QUEST 2	249F
RAFFLES	**249F**
ROBOCOP	**199F**
ROCKET RANGER	**275F**
RUNNING MAN	**249F**
SARCOPHASER	149F
SAVAGE	199F
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKYFOX 2	245F
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAST	199F
STARBALL	195F
STORMTROOPER	199F
TERRIFIC LAND	195F
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE THREE STOOGES	295F
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	199F
TT RACER	245F
TYPHOON	195F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	199F
VROOM	199F
WANDERER	185F
WEC LE MANS	**199F**
WEIRD DREAMS	235F

HIT PARADE

A 320	195F
BARBARIAN 2	185F
BIOCHALLENGE	195F
BATMAN	195F
BLASTEROIDS	199F
COSMIC PIRATES	199F
CRAZY CARS 2	249F
DOUBLE DRAGON	195F
EXPLORA 2	349F
FALCON	235F
F. O. F. T.	285F
F 16 COMBAT PILOT	235F
HUMAN KILLING MACH.	149F
KARATEKA	195F
LAST DUEL	149F
LED STORM	199F
OPERATION WOLF	195F
RUN THE GAUNTLET: LA COURSE INFERNALE	199F
TARGHAN	245F
THE DEEP	199F
VOYAGER	199F
944 TURBO CUP	195F
AFTER BURNER	249F
ARTURA	185F
BAAL	195F
BALLISTIX	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BUMPY	195F
CARRIER COMMAND	235F
COLOSSUSCHESS	235F
CODE ROUTE	245F
CUSTODIAN	199F
DALEY'S THOMPSON'S OLYMPIQUE CHAL.	185F
DAME GRAND MAITRE	499F
DRAGONSCAPE	195F
DREAMZONE	249F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GALDREGON'S DOMAIN	195F
G.I.G.N OPER.JUPITER	245F
GUNSHIP	245F
HOT BALL	225F
I LUDICRUS	195F
INCREDIBLE SHRINK. SP.	249F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
INTERNAT.KARATE +	185F
JUG	199F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LEISURE SUITE LARRY 2	299F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MEURTRES A VENISE	245F
PAC LAND	185F
PAC MANIA	195F
RAMBO 3	185F
REAL GHOSTBUSTERS	199F
ROADBLASTERS	185F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SKWEEK	195F
SPEEDBALL	245F
TEENAGE QUEEN	245F
THE GAMES WINTER	195F
TIGER ROAD	195F

TIMES OF LORE	225F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
THUNDERBLADE	199F
U.M.S.	225F
WAR GAME CONQUEST	245F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F
ZANY GOLF	235F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
+STREET SPORT BASKET
COMPILATION UBI 275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN
+MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATTLEHAWKS 1942	249F
BATMAN	195F
DOUBLE DETENTE	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
RENEGADE	199F
ROBOCOP	199F
TEST DRIVE 2	295F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

688 SUB MARINE	245F
ABRAHAMS BATTLE T.	249F
AFRICAN RAIDERS	220F
ARCHIPELAGOS	249F
ARKANOID 2	185F
BALANCE OF POWER	**249F**
BARBARIAN (PSYNOSIS)	**249F**
CARRIER COMMAND	225F
COMBAT SCHOOL	185F
CHUCK YEAGER'S AFT	**299F**
DAKAR 89	220F
FINAL COMMAND	215F
GARY L. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HALL OF MONTEZUMA	249F
INDY 500	149F
KARATE KID 2	**245F**
KULT	275F
JACKAL	185F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LEGEND OF BLACK SILV.	249F
LIVE AND LET DIE	225F
LOMBARD RAC RALLY	**245F**
LORDS OF RISING SUN	**249F**
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2.2	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	**195F**
OUT RUN	**199F**
POLICE QUEST 2	249F
PHANTOM FIGHTER	249F
PURPLE SATURN DAY	249F
RACK THEM	235F
RAFFLES	**249F**
RAMBO 3	**185F**
REALM OF THE TROLLS	199F
RED STORM RISING	235F
ROGER RABBIT	235F
SAVAGE	199F
SERVE AND VOLLEY	235F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
SKWEEK	**195F**
SPACE QUEST 3	**249F**
STAR COMMAND	349F
STARGLIDER 2	249F
STREET SPORT FOOTBALL	199F
TECHNOCOP	195F
TEENAGE QUEEN	249F
THE DEEP	199F
THE LAST NINJA 2	185F
THUNDERBLADE	**249F**
TIGER ROAD	**245F**
TINTIN SUR LA LUNE	295F
T.K.O.	245F
TT RACER	235F
ULTIMATE GOLF	195F
WEIRD DREAMS	249F
WEC LE MANS	**199F**
ZANY GOLF	235F
ZYNAPS	185F

4X4 OFF ROAD RACING	185F
944 TURBO CUP	195F
AUTO DUEL	225F
BARBARIAN	185F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON "S OLYMPIQUE CHALL.	195F
DOUBLE DRAGON	195F
DREAMZONE	249F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON	445F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERATION JUPIT	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
INTERNATION.KARATE +	245F
JET FIGHTER	445F
KARATEKA	195F
L'ARCHE DU CAPT.BLOOD	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LED STORM	249F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
MEURTRES A VENISE	245F
NEBULUS	195F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SPEED BALL	245F
STARRAY	245F
TARGHAN	265F
TITAN	249F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WHERE TIME STOOD S.	195F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AMIGA COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+EXOLON+ZYNAPS
AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+ VAMPIRE'S EMPIRE
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS
+SUICIDE MISSION+SECONDS
OUT+FROST BYTE

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATMAN	245F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CASTTLE WARRIOR	199F
DOUBLE DETENTE	249F
FORGOTTEN WORLDS	199F
OUT RUN EUROPA	149F
POPULOUS	249F
RENEGADE	249F
RENEGADE 3	249F
THE GAMES SUMMER	195F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

AFRICAN RAIDER	**220F**
ARCHIPELAGOS	**249F**
AQUAVENTURA	235F
ARMALYTE	199F
ASTAROTH	195F
BARD'S TALE 3	249F
BATTLETECH	**249F**
BLAZZING BARRELS	195F
BLOOD MONEY	**245F**
BUTCHER HILL	199F
COMBAT SCHOOL	195F
CYBERNOID 2	**195F**
DAKAR 89	220F
DARK FUSION	**199F**
DRAGON NINJA	**249F**
DRAGONSCAPE	195F
DRAGONSLAYER	**299F**
ECHELON	249F
F16 COMBAT PILOT	245F
FEDERATION OF FREE	**275F**
FINAL COMMAND	195F
FLYING SHARK	199F
FRIGHT NIGHT	195F
GARY L. HOT SHOT	195F
GHOST AND GOBBLINS	**245F**
GUERRILLA WARS	**225F**
I.O.U	195F
KULT	249F
LA LEGENDE DE DJEL	220F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	**299F**

NOUVEAUTÉS (suite)

MANHUNTER	**249F**
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	295F
OUT RUN US EDIT.	199F
POWERDROME	245F
QUESTRON 2	245F
RAMBO 3	225F
ROBOCOP	249F
RUNNING MAN	**245F**
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
S.D.I.	249F
SKRULL	**225F**
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SKWEEK	**199F**
SPACE HARRIER 2	235F
STARBALL	249F
TEST DRIVE 2	**295F**
THE CHAMP	245F
THE DARK SIDE	249F
THE LAST NINJA 2	195F
TIME SCANNER	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	199F
WANDERER	225F
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F
1943	225F
AFTERBURNER	249F
BAAL	185F
BALLISTIX	195F
BILLIARD SIMULATOR	249F
BIOCHALLENGE	195F
BLASTEROIDS	249F
BOMBUZAL	249F
COSMIC PIRATES	195F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON'S LAIR	449F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
ELITE	245F
FALCON	295F
HUMAN KILLING MACH.	149F
HYBRIS	249F
INT.KARATE PLUS	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LAST DUEL	149F
LOMBARD RAC RALLY	245F
OPERATION WOLF	245F
PAC MANIA	195F
PROSPECTOR	249F
PURPLE SATURN DAY	235F
REALM OF THE TROLLS	245F
REAL GHOSBUSTERS	249F
ROAD BLASTERS	225F
R TYPE	235F
RUN THE GAUNTLET : LA COURSE INFERNALE	249F
SPACE HARRIER	225F
SUPER HANG ON	249F
SWORLD OF SODAN	249F
TARGHAN	245F
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	249F
THE DEEP	199F
THE KRISTAL	285F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
VOYAGER	249F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

** Les nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA !! Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez nous ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

ZOMBI



"Le cauchemar vient juste de commencer"... Je l'invente pas: c'est marqué sur la boîte du jeu, dis-donc! Heureusement qu'ils préviennent, maintenant, chez UBI, au moins c'est franc et direct. Bon, ben c'est un jeu d'aventures, hein. Y'a une histoire, qui dit comme ça que les zombis ont envahi le monde et que les derniers zêtres vivants se sont réfugiés, avec un hélico, sur le toit d'un supermarché. Va falloir survivre, trouver de l'essence pour l'appareil, mais les morts-vivants rôdent et si vous voulez draguer les caissières, il vaut mieux que vous aimiez la viande faisandée (heureusement, y a pas l'odeur!). Le système du jeu est simplissime, avec des icônes et quatre flèches de direction, pour prendre ou utiliser des objets et se déplacer dans le bâtiment. Vous manipulez quatre personnages, comme ça s'il y en a un qui passe à l'ennemi ou l'arme à gauche (j'espère qu'on me pardonnera cet inélégant raccourci -dont je perds tout le bénéfice avec cette bête parenthèse- mais j'ai pas pu résister), il vous en reste de rechange, comme quoi c'est beau la vie, au fond. Les images (pas très belles; on sent que c'est de l'adaptation de CPC) ne s'affichent que dans une toute petite fenêtre. C'est dommage, les adaptateurs auraient pu se casser le cul un peu plus pour profiter des fonctionnalités de la machine. Bof! C'était peut-être trop leur demander. Un jeu assez limité, donc, qui n'apporte pas un vent de nouveauté dans notre monde de vivants. Tiens, ça me fait me retourner dans ma tombe, c'est pour dire...



Ed. UBI SOFT

disponible : ST - CPC - PC
Testé sur ST

DRAGONSCAPE

Dans ce jeu de SOFTWARE HORIZON, qui est en fait un shoot'em'up à scrooling, vous incarnez un jeune dragon cracheur de feu qui doit, pour changer, délivrer le monde des forces du mal.Pour cela, votre dragon doit éviter pièges et labyrinthes tout en ramassant des objets qui lui ouvriront l'accès au tableau suivant.Bref,un scénario un peu succinct pour un soft aussi original que DRAGONSCAPE. Moi qui m'attendais à un clone de DUNGEON MASTER ou de GALDREGON'S DOMAIN.Imaginez quelle fut ma surprise en voyant un gros dragon vert prenant au moins un sixième de l'écran survoler une terre inconnue peuplée de monstres volants!Comme je fus épaté, en voyant évoluer le sprite du dragon aussi bien animé; et comme je fus déconcerté en voyant le scrolling unidirectionnel aussi saccadé et hésitant.De plus le cadre de jeu réduit permet à peine de voir arriver les ennemis avant de les griller en crachant de multiples boules de feu.

Même les maniaques du joystick (et de l'hebdo le plus bô),mettrons du temps à se familiariser à la gestion du dragon, afin d'éviter de perdre de l'énergie au contact des monstres ou d'être bloqué dans les étroits couloirs de petits labyrinthes vicieux au possible.

Musicalement parlant, il vaut mieux ne pas en parler.

A part les quelques sons digit de bonne qualité, on peut entendre au début du jeu une mélodie ridicule qui nous force à commencer une partie pour éviter de continuer à souffrir en l'écoutant.

Un bilan général qui reste assez moyen.

Ed. HORIZON

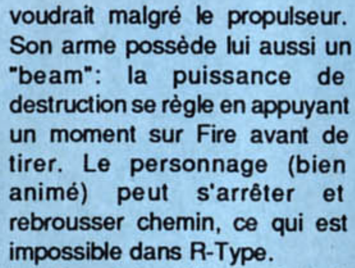
disponible : ST
Testé sur ST



DARK FUSION



Le scrolling horizontal, le ciel étoilé qui défile sur deux plans, les hordes d'Aliens qui déboulent par la droite. Mais c'est bien sûr! C'est tout comme R-Type! Qui a pompé sur l'autre? Mystère, bien que j'ai ma petite idée là-dessus...
Le vaisseau de R-Type qui ne tient jamais en place a été remplacé par un petit bonhomme blindé armé d'un gros flingue et qui saute, mais pas toujours aussi haut qu'il le voudrait malgré le propulseur. Son arme possède lui aussi un "beam": la puissance de destruction se règle en appuyant un moment sur Fire avant de tirer. Le personnage (bien animé) peut s'arrêter et rebrousser chemin, ce qui est impossible dans R-Type.
La plupart des Aliens ont de la famille dans chacun des deux soft. Même dégaine, même procédure pour les éliminer. Mais les bonus sont plus



nombreux dans Dark Fusion. Et dans les "zones Aliens", au voisinage du monstre, ça craint!
Le scrolling est un petit poil moins fluide que l'autre, le graphisme à peine moins somptueux. Un indicateur de dégats (absent dans R-Type) permet de savoir où on en est et de ne pas être trop surpris quand le personnage explose. D'ailleurs, comme dans R-Type (je me répète?) le jeu reprend au début du niveau atteint.
Alors, que faire? Que faire? R-Type étant le chef-d'oeuvre que l'on sait et Dark Fusion étant quasiment du même tonneau, pourquoi ne pas naviguer de l'un à l'autre? Ah je vois. Acheter les deux, ça coûte des sous. Il faut choisir. Alors, ça va être dur, très dur.
Mais ça mérite l'effort

Ed. GREMLIN
disponible : CPC - C64
Testé sur CPC

RENEGADE III



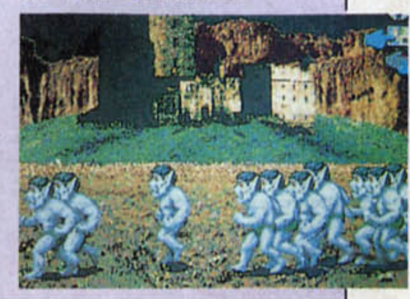
Bastonneurs de tous poils, j'aime autant vous prévenir tout de suite, vous allez être déçus. En effet Renegade III est vraiment moyen. Après avoir délivré votre frère, l'avoir vengé, il va maintenant falloir sauver votre petite amie. Ce qui somme toute était assez prévisible, n'est-ce pas messieurs les scénaristes ??? Tout d'abord, le premier point noir du jeu est sans conteste les graphismes. Les sprites manquent énormément d'épaisseur, en fait vous avez l'impression de vous battre contre des hiéroglyphes, c'est étrange, et ça perturbe pas mal. Deuxième défaut, la jouabilité, vos adversaires sont dans le genre, j'te touche et hop t'es mort, c'est frustrant, et en plus vous aurez beaucoup de mal à toucher un stremon parce qu'il manque d'épaisseur, à noter aussi que les coups qui sont à votre disposition sont succincts. Vous avez le coup de pied volant, le coup de poing, et le coup de poing accroupi. On peut donc noter un léger manque de ce côté là, puisqu'il n'y a même pas le coup de boule si souvent utilisé par les bastonneurs! Frustrant! Sinon, les animations sont correctes, même si quelquefois les sprites clignotent un petit peu. Ce n'est pas à cause de leur taille, car ils sont tout petits. C'est dommage que les programmeurs aient raté ce jeu.
Enfin, j'ose ésperer qu'il sera mieux sur CPC.

Ed. IMAGINE
disponible : CPC - C64
Testé sur C64

WAR IN MIDDLE EARTH

Ed. MELBOURNE HOUSE
disp.: CPC - ST - AMIGA
Testé sur ST

«Le seigneur des anneaux» sur micro, et interactif en plus, carrément! Ils n'y vont pas avec le dos de la disquette, chez Melbourne... Vous êtes Frodon, le hobbit, et c'est sur vos petites épaules que repose la terrible responsabilité de détruire l'Anneau du Pouvoir qui, s'il passait aux mains de l'infâme Sauron, mènerait la Terre du Milieu dans une ère de ténèbres. Le jeu est en trois disquettes, et c'est un peu normal puisque le roman est en trois volumes. Ca fait un sacré gros jeu, qui fonctionne sur trois niveaux: une carte générale de la Terre du Milieu, une carte permettant de visualiser les lieux et les personnages durant leur périple, et enfin une vue «normale» où, dans des paysages au graphisme un peu impressionniste (pas très jolis, je trouve, mais c'est une question de goût et en tout cas il y en a vraiment beaucoup), vous pouvez voir les personnages sous forme de sprites animés, utiliser des objets, faire des rencontres. Ca se joue à la souris, grâce à une série d'icônes, des parchemins s'affichant de temps en temps pour donner des informations. Il peut fonctionner en trois vitesses, mais même à la plus rapide, ça vaut le coup d'utiliser la possibilité de sauvegarder une partie, (pourquoi pas trois?), parce que ce jeu a vraiment l'air gigantesque! Les fans de Tolkien vont se régaler, et pour ceux qui ne connaissent pas, je leur recommande tout d'abord de lire le roman, sans quoi ils seront perdus à tout jamais et je ne me souviens pas si Joystick Hebdo est distribué en Terre du Milieu...



LES PREVIEWS

DANGER FREAK



Mon Dieu, encore un Rainbow Arts? Mais ils pondent plus vite que leur ombre, ces gens là! Voici donc Danger Freak! Vous êtes provisoirement dans la peau d'un cascadeur équipé d'une 125 Yzx décidé à toute faire pour remplir son contrat (vraiment tout? Hum!). Et dans ce jeu, comme son nom l'indique, c'est le freak qui est le maître! En effet, vous travaillez pour une petite production cinématographique minable qui compte chaque mètre de pellicule afin de ne pas dépasser le budget! Le budget 'cascade' bien sûr! (Pour les Guest-stars c'est autre chose!). Vous devez exécuter chaque cascade dans un mininum en évitant toute sorte de piège tels que des explosifs, des portiques, des mexicains armés de bares à mines! Scène un: Autoroute pour l'enfer! 'mowwteur'! C'est parti! "Scrolling simplifié, sprites mal dessinés, décors tristes, animations moyennes et euh..euh..." Coupez! Ca coute trop cher! Vous pourrez faire mieux la prochaine fois! (hum!Hum!). En effet, Rainbow Arts pourra certainement faire mieux la prochaine fois! Car Danger Freak n'offre que peu d'interêt aux Joystickers assidus!

Rainbow Arts édite régulièrement ses softs de la façon suivante: un mauvais, un bon, un mauvais, un...nous attendons le 'BON'! (héhé).

RAINBOW ARTS sur AMIGA

FACE OFF

Le titre français aurait pu être 'réglements de compte à hockey sur glace'! FACE OFF est une simulation sportive, pas vraiment d'un type nouveau mais qui n'est pas trop mal. Le terrain est vu du dessus, vous choisissez votre équipe de hockeyeurs, puis le niveau de jeu et vous pouvez jouer seul ou à plusieurs, bref du classique mais de



l'efficace. Au niveau des regrets (attention c'est une preview!), les sprites sont un peu petits et lourds à déplacer, il y en 7, 8 à l'écran, (pourtant la glace...glisse?)et le scrolling saccadé, sinon tout le reste est bien, surtout les sons digits et les vues de la foule en délire devant le panneau d'affichage qui se prend pour un arbre de Noël, à chaque fois que l'on marque un point! Mais le mieux, c'est qu'une fois que l'ordinateur vous a mis trois buts dans la tête, vous avez plus envie d'arrêter et ça c'est le proviseur, euh, le principal! Très bientôt sur vos écrans.

ANCO SOFTWARE sur ST

SPACE KNIGHT

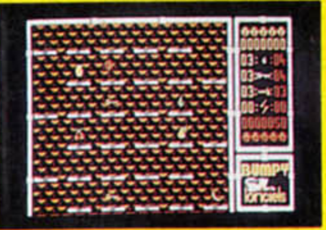
En ce début d'année, les productions allemandes envahissent le marché de façon éblouissante! Space knight est....est? Et oui! Vous l'avez tous devinés, il s'agit encore un shoot'em up! (Quand je vous disais que c'était allemand!). Et comme tous les softs de ce type issus de RFA, du point de vue programmation c'est très très 'pointu'! Vous êtes une fois de plus, aux commandes d'un vaisseau intergalactique paré à affronter toutes les canailles de la galaxie à l'aide de votre neuro-laser. Mais la grande originalité de Space Knight est la grosseur de ses sprites! "I zon toute petite! Ya!". Ils sont tellement petits que dans le feu de l'action, on ne voit même plus sur quoi on tire! (Je ne vous parle pas du tir du laser! Dans la série "patte de mouches"). Par ailleurs, je ne savais pas qu'il y avait autant de vermines dans l'espace! J'en ai dénombré plus de quarante! Des rondes, des carrées, des ovaloides, des lumineuses. (Qu'est-ce que c'est une vermine lumineuse? Allez savoir!). Attendez! Je viens même de repérer un sigle Atari qui se transforme en Amiga! (Epargnez celles-la! Merci!). N'ayant pas emporté avec moi de loupe, nous en resterons la. Euroline parait être un nouveau venu sur le marché du jeu, nous attendons avec impatience la suite!

EUROLINE sur AMIGA



BUMPY

Boing, boing! Voilà en résumé l'essentiel de BUMPY: rebondir, et ce avec stratégie et discernement... C'est un jeu de plateaux où vous manoeuvrez un petit ballon, BUMPY, qui rebondit de plateau en plateau et attrape au passage tout un tas de bonus et de clés qui lui permettent, s'il s'est convenablement débrouillé, d'atteindre le tableau suivant, lequel se doit of course d'être encore plus ardu que le précédent. Il apparaît évident en voyant ça que ce n'est pas demain la veille que l'informatique nous aidera à découvrir la finalité de l'existence humaine! Le système



de jeu n'a rien de folichon et le graphisme, sans être laid, reste un peu trop "riquiqui" (petits sprites, décors absents...) pour faire de BUMPY un jeu de la classe de SKWEEK, dans un style comparable. Reste à voir ce que donnera la version définitive, mais il faudrait beaucoup de changements pour que ça devienne vraiment bien.

LORICIELS sue ST

TO BE ON TOP

Pourrait se traduire, dans le langage des animateurs de télé, par "Aille ouanabi eu rokènerôle stare", si vous voyez de quoi t'est-ce que j'veux causer... Vous tentez dans ce jeu de parvenir au TOP TEN, classement qui récompense les meilleures stars du rauque, mais il y a pas mal d'embûches sur la route, et notamment la laideur des sprites (peut-être que ça ne vous fait rien, mais moi ça me bloque!). Le but est quand même de trouver l'inspiration (l'angoisse de la



cassette vierge, c'est quelque chose!), et de trouver à vendre le fruit de celle-ci pour parvenir au statut de vedette. Le son n'est pas mal mais n'excuse pas l'aspect graphique peu engageant.

Le ST mérite mieux que ça.

RAINBOW ARTS sur ST

INFOS PAS GENEES

Pas de blème, les français auront encore du mal cette année pour jouer dans la cour des grands des jeux tournant sur micro. Tout observateur revenant des US se marre en regardant nos petits produits, tourner en rond dans l'hexagone, en rèvant d'un grand voyage qui multiplierait les ventes par un facteur copieux.

LORICIELS

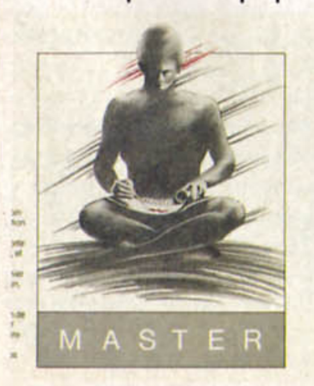
Sous le couvert du secret, je vais vous parler du retour de TURBO CUP. Les commissaires de piste de chez BRODERBUND ont admiré le jeu et ont demandé quelques aménagements. Dans le décor, bord de piste, la voiture, et les épreuves. Une partie stand, pit stop, vous sera proposée sans supplément de disquette, et vous pourrez changer les pneus, nettoyer le pare brise et peut être aller boire un verre entouré de vos fans.

COMMODORE

Pas de nouvelles cette semaine, notre espion fait la sieste en montagne. Hé reviens, sinon je balance tout ce que j'ai appris dernièrement. Que Commodore se lancerait dans l'édition de soft éducatifs, que Commodore sortirait une version 1,4 du Workbench, que vous pouvez vous accrocher pour l'avoir gratuitement, que... C'est pas sûr? J'espère!

UPGRADE

La société qui vous a proposé



Publishing Partner sur ATARI, vient de faire un pas en avant en sortant une nouvelle version au titre agrandi du mot MASTER. C'est plus cher, 2490F, avec la notice, mais c'est l'un des meilleurs de la catégorie sur ST. Test bientôt, dès que notre testeur, mesteur en pasgeur, aura reçu une vraie version et pas une démo, qui permet de tout réussir, ce qui est proposé dans le catalogue dans la démo.

ENTRE NOUS

Remarquez, il nous arrive de recevoir des démos qui ne tournent pas, ou des démos qu'ont rien à montrer, ou des démos à virus. Ha, Ha! Tout ça, passe par le sas de décontamination, avant de faire un tour par la salle de recyclage, ou même d'aller direct Trashcan lorsque la qualité du support ne vaut pas un formatage.

TERREUR EN SOUS-SOL

Les employés qui bossent fort dans l'immeuble d'Ere Informatique n'osaient plus prendre leurs voitures, surtout celles qui étaient garées au sixième sous-sol. Accords sinistres plaqués au synthé et éclairage bizzaroïdes: pour sûr qu'il y avait du sacrifice dans l'air, peut-être même humain.

C'est un pauvre Tromp arraché à sa lointaine planète et à l'Arche du Capitaine Blood qui fut décapité sous le regard terrible d'Exxos et celui des caméras. Cette bestiole gentille mais un peu demeurée a été sacrifiée dans un bain de «slime» verdâtre pour marquer la sortie de «Kult» la dernière création d'Arbeit von Spacekraft, Micher Rho et Patrick Dublanchet.

Absolument terrifié, le Tromp roulait des yeux tristes vers son bourreau, Philippe Ulrich en personne. Même qu'il en perdit la tête prématurément. Le Tromp, pas Ulrich. Après avoir procédé à l'aiguisage de la hache sacrée dans une gerbe d'étincelles et à l'incantation rituelle «Ata Ata Oglu Hulu», Ulrich l'abattit sur le malheureux Tromp. Au second coup de hache, la table du sacrifice s'effondra, coupée en deux (ce n'était pas prévu par le scénario) sous les yeux de l'assistance pliée en quatre. Philippe Ulrich tout dégoûlinant de «slime», présenta le cadavre poisseux à la foule des fidèles qui laissèrent éclater leur joie.

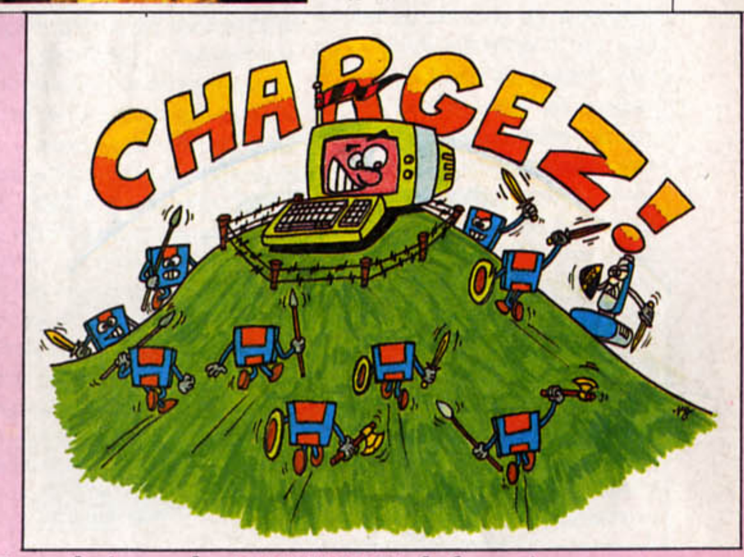
Le film-Kult sera mixé avec des images de synthèse. On attend avec impatience «la grande hallucination collective» pixellisée. Le jeudi 6 avril, c'était dans le parking que ça hallucinait ferme.

L'exécution du Tromp par Ph. Ulrich



BATTLEHAWKS

Testé dans notre numéro 23 en version anglaise, BATTLEHAWKS 1942, sort dans une dizaine de jours. Mais ne sortez plus votre HARRAPS, il y a à l'intérieur une superbe doc en français, un vrai bouquin avec tout un historique. Il fallait le dire...



La rubrique de JOYSTICK Hebdo qui vous permet de connaître avec précision la liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

BARBARIAN (PALACE)	PC
BATTLETECH (ACTIVISION)	C64/AMIGA
BUTCHER HILL (GREMLIN)	AMIGA/ST
CYBERNOID II (HEWSON)	AMIGA/ST
H.A.T.E (GREMLIN)	C64/CPC K7-DK/SPECTRUM
HILLSFAR (SSI)	C64
HOUSE MUSIC SYSTEM (ESAT)	ST
MAN HUNTER (ACTIVISION)	AMIGA
MICROBREVET (COKTEL VISION/NATHAN)	CPC/PC/ST
NEBULUS (HEWSON)	PC
LOMBARD RALLYE (MANDARIN)	PC
OBLITERATOR (MELBOURNE)	CPC K7
OKAI (THALAMUS)	AMIGA/ST
PROPHECY (ACTIVISION)	PC
SHADOW GATE (MINDSCAPE)	MAC/PC
SKATEBALL (UBI SOFT)	CPC/ST
SPACE QUEST III (ACTIVISION)	PC
THE DEEP (US GOLD)	AMIGA
TRANSFERT 4.0 (ESAT)	PC
WANDERER (ELITE)	AMIGA/C64/CPC/ST
ZORK ZERO (ACTIVISION)	AMIGA

LE COIN DE VIDEO MANIAK

Tous les vidéomaniaks qui utilisent digiview comme base de travail recherchent une possibilité de digitaliser des écrans depuis une source animée (Magnétoscope U matic, Vhs Pro, Betacam etc...). Plusieurs 'appareils' susceptible de réaliser ce travail sont disponibles dans le commerce. En voici un, un bon bien sur! L'américain Progressive Peripherals & Software propose un 'Framegrabber' de grande qualité capable de digitaliser, en temps réel, n'importe quelle source vidéo en 4096 couleurs. La vitesse de capture s'effectue en 1/30 de secondes ce qui est relativement correct. Le logiciel livré supporte des résolutions allant de 320x512 à 640x512 (16 couleurs). Ce dernier permet notamment de 'geler' la palette d'origine afin d'utiliser la même palette de couleur pour toutes vos digitalisations! (Vous pourrez ainsi récupérer et mixer des morceaux d'écrans différents, sans aucun problème, avec un soft du Style Photon 2.0). Mais la grande particularité du Soft de 'framegrabber' est la possibilité de créer des animations très simplement! En effet, vous pouvez regrouper des images afin de créer un fichier compresse à la norme '.Anim' du domaine public! A ce sujet, bon nombre d'entres vous sont restés paralysés en voyant la vieille et très célèbre démo 'The Cat' créée par Blair & Sullivan! Et bien Amiga Connexion vous dévoile son mystère! Prenez un Framegrabber, digitalisez une source magnétoscope, sauvez vos 30 images ainsi générées. Utilisez ensuite Photon ou Deluxe PhotoLAb, déformez vos 30 images afin de créer un cadre tournant et sauvegardez le tout. A l'aide d'un soft de compressage du même style que Framegrabber, produisez votre .Anim. Et voila! C'est tout! C'est simple...et c'est beau! Oula oula oula!



Le jeune prince prépare l'évasion de sa mère avec la complicité d'un brave charpentier, las des excès de.....Crruuicccc..... Trier les épinards feuille par feuille en enlevant la tige. Les laver à plusieurs eaux, les égoutter et les....Cruuiiiccc... Que Dieu vous garde des mauvaises femmes, et gardez-vous des meilleures....Cruiicccc....Devant le rideau fermé, un dompteur vient annoncer le spectacle au public. Le plus beau numéro et le plus dangereux est celui de 'Lulu la sauvageonne' ...Cruiiiiccc ... Faire fondre le chocolat avec 3 cuillerées à soupe d'eau dans une petite casserole à feu doux ..Cruuuiiccc.. Turbo Silver possède un nombre de paramètres très important pour les 'rendering', mais.... STOP! Chers Joystickers, vous êtes à présent en contact direct avec la Connexion. L'oeil vif, la langue pendante, vous allez découvrir dans quelques instants les dernières nouveautés Amiga! Mais avant tout, un cri de...désespoir! Il faut jouer avec le requester 'Exposure' pour obtenir des effets de lumière intéressants dans Sculpt 4D! Fini les objets ternes et baveux! Arrg non mais!

☆

Toujours aux Etats-Unis, la société Syndésis qui a développé Interchange (Logiciel de transcodage d'objets au format Vidéoscape en format Sculpt et vice versa), récidive avec un générateur de caractères en 3D: InterFont. A partir d'un menu de création très complet créez votre jeu de caractères 3d très simplement. En effet, le programme vous permet d'utiliser les 'Fonts courants' comme modèle!! Exemple: tapez un 'A' au clavier, celui ci va se dessiner dans une fenêtre d'édition et il vous suffira de dessiner les contours de la lettre pour créer vos objets 3D! Simple..mais efficace! D'autre part, le programme vous permet de définir directement les propriétés physiques de vos objets: couleurs...et textures! C'est du grand art. Seul point noir au chapitre des éloges: il faut posséder le logiciel de conversion 'Interchange' pour utiliser votre alphabet! Cela vous rappelle rien? Hmmmm? Bon! D'accord! Et Turbo Silver? Ca vient..ça vient!

☆

Turbo Silver est le dernier Ray-Tracer de la société Impulse Incorporation. La version 1.0 de Silver, incomplète, s'était fait complètement larguée par Sculpt 3D. De ce fait, bon nombre d'entre vous n'en ont jamais entendu parler! Et bien c'est un tort! Et pour remuer le couteau dans la plaie, voici la version Turbo 3.0! Vous ne pouvez ignorer ce programme car c'est le Ray Tracer le plus rapide sur Amiga! C'est le plus complet! Sculpt 4D va prendre un sacré coup dans l'aile! Le logiciel possède en standard tous les magic numbers de Sculpt! (Enfin presque!). Coté présentation, c'est très pauvre! Les menus sont relativement mal fait et il est impossible de voir les tri-view en même temps! Mais on est quand même très loin de Dbw render! (haw haw haw). Mais la plus grande originalité de ce soft réside dans une fonction inconnue sur Amiga: Le 'texture mapping'!!! Oui! Vous avez bien lu! Vous pouvez faire du 'mapping', jusque qu'ici réservé aux stations graphiques! En clair, Turbo Silver vous permet de superposer des 'brush IFF' avec vos objets 3D vous permettant ainsi de créer des textures absolument délirantes. Vous pourrez imiter le bois, l'eau etc....et plus encore! Alors...foncez vite chez votre revendeur Vidéomaniak pour qu'il vous fasse une démo! Et, s'il ne l'a pas, vous avez le droit de lui donner deux baffes...

☆

En direct de Miami, Vidtech annonce la sortie imminente de son dernier Genlock: le Scanlock. C'est le seul Genlock sur Amiga qui peut basculer en standard entre trois normes vidéo: le PAL, RGB et le S-VHS! Il est, d'après ses concepteurs, de qualité broadcast et est susceptible de concurrencer directement le Genlock Magni 4005 car il possède exactement les mêmes fonctions avec en plus la norme 'S-VHS'. Scanlock se présente sous la forme d'un boîtier ultra plat, intégrant deux petites manettes permettant des effets vidéos tel que les Fade in/out, dissolve etc... Ce petit bijou n'a toujours pas trouvé d'importateur en France. Alors...faites un voeu!

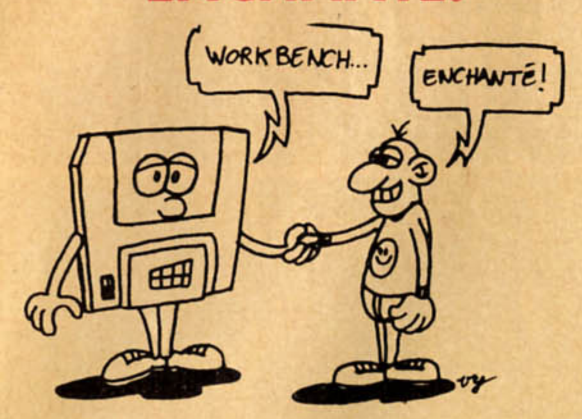
☆

Pour les Vidéomaniaks en herbe, Prism Computer Products lance une ligne de produits éducatifs pour les très jeunes. Le nouveau né s'appelle Mypaint et est un 'remake' de Deluxe Paint. Toutes les fonctions de dessin sont caractérisées par des grosses icones colorées très explicites. Du simple trait jusqu'au dégradé diabolique, Mypaint est un logiciel qui conviendra parfaitement aux jeunes enfants...Les Amigamens de demain! A suivre....et de près!

☆

Bloqué dans une animation? Problèmes de texture? Problèmes mémoire? Comment exécuter une animation? Coincé dans Deluxe Paint 3? Le coin du Vidéomaniak est heureux de vous annoncer qu'il vous est désormais possible de lui poser toutes vos questions. Alors...Ecrivez!

LE WORKBENCH ENCHANTE:



Les jeux que tout le monde attend:

ROBOCOP: La dernière production d'Océan se fait toujours attendre.

F16 COMBAT PILOT: En voyant la version Amiga, bon nombre d'Amigamaniaks sont déjà déçus. Il ressemble beaucoup à Falcon! - Oui! Mais il est mieux! -Faux les graphismes sont moyens! Attendons la version Amiga....

BALLISTYX: Toujours pas de trace de ce célèbre remake de 'Speedball' façon Marble Madness. Alors Psygnosis! Ca vient?

LEONARDO: Ce jeu rappelle étrangement Boulder Dash mais en mieux! Les graphismes quant à eux sont superbes! Attendons-le avec impatience!

GRAND SLAM MONSTER: Quand Rainbow arts se met à faire du soft original, cela mérite d'être signalé! Bientôt sur vos écrans!

TEST DRIVE II: Grosses spéculations au sujet de sa date de sortie. Accolade quand tu nous tieeennnnss!

KNIGHT FORCE: Cela ne vous dit rien? Hmmmmm? Mais si! C'est le dernier Titus Software. 'Ya des bugs?' Hmmm?

LORDS OF THE RISING SUN: L'arlésienne...

Satisfaits ? Des suggestions ? Ecrivez à Cris de Quéant

ONGA, PATCH! ONGAWA, ST!

UTILITIES

Commodore affirme qu'il est impossible de créer une disquette en FastFileSystem. En fait, il n'y a qu'un seul gros problème. En effet, si vous utilisez une disquette formattée en FFS et que vous la retirez d'un des lecteurs, l'Amiga n'en sera pas prévenu. Pour contourner le problème, vous pouvez utiliser le programme Diskchange disponible dans Amigados. Seul problème: vous devrez le relancer à chaque éjection. Ce problème a été résolu grâce à Martin Taillefer qui diffuse dans le domaine public un utilitaire appelé 'FFSflop' qui effectue un 'DiskChange' automatique à chaque fois que vous retirez une disquette FFS d'un des drives. De plus, il offre avec son programme un 'mountlist' prêt à l'emploi! En bref, voici un excellent moyen d'accélérer sensiblement vos lecteurs de disquettes à moindre frais!

☆☆☆☆☆☆

LE COIN DU ...



Tests de performance des versions Amiga de:

RAIDERS: Durée de vie: 5 heures

COSMIC BOUNCER: Durée de vie: 2 minutes (Intérêt de jeu très faible malgré une bonne réalisation)

Et zou! 1,7 méga-octet de gagné! Merci qui? Hmmm? Merci qui???? Merci Joystick hebdo!!! Ahhhh voila qui est mieux!

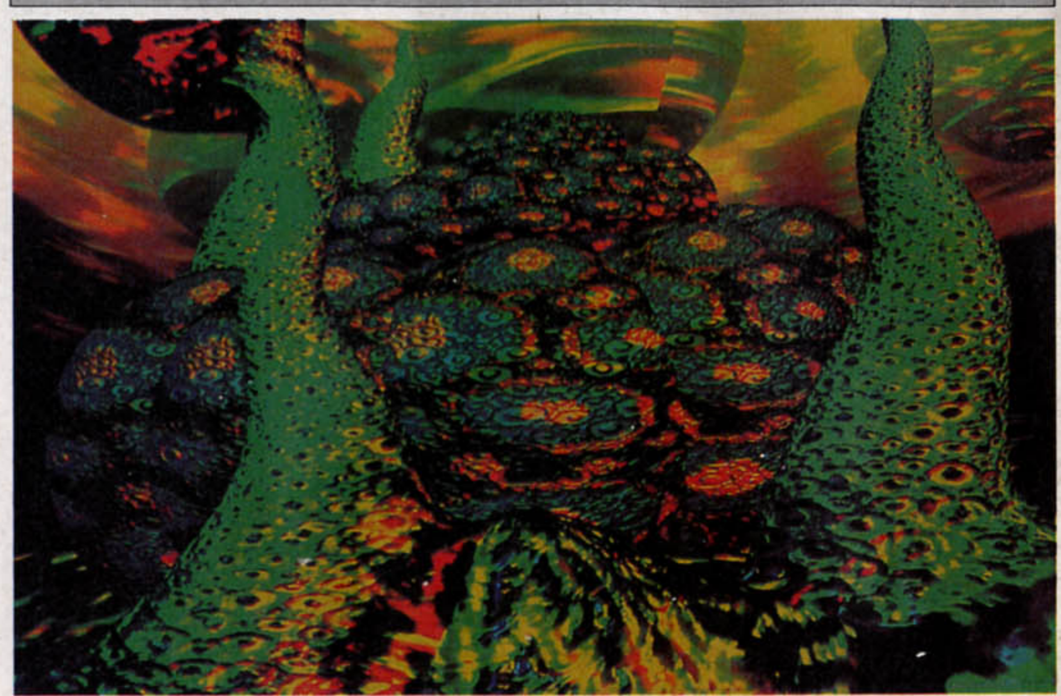
C'est fini! Rendez-vous la semaine prochaine pour le numéro 10 de l'Amiga Connexion! Ne ne la ratez pas! C'est son anniversaire! Et vous êtes tous invités! CRIS de QUEANT.

☆

JAPON

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

L'émotion, sentiment grandiose et nouveau dès lors que l'on aborde l'image et le film de synthèse, l'émotion existe depuis que les artistes accèdent facilement aux outils capables de fabriquer ces fabuleuses images. Au Japon, des milliers d'étudiants abordent l'infographie, avec aisance et tranquilité, sur de superbes bécanes, dans leurs universités, sous les conseils de profs hyper déterminés. A Tokyo, Kyoto, Osaka, on cherche, on essaie, on avance! Le senseï OMURA de l'université d' OSAKA a développé un système qui a permis à différents artistes de s'éclater et en nous offrant des effets d'enfer d'images inimaginables et impalpables. TOKYO LINKS, LINKS Corp. etc, sont issus de là et leurs artistes se tapent les meilleures places dans toutes les compètitions. Parmi eux, Yoichiro KAWAGUSHI, réalise des images mouvantes, d'inspiration maritîme. Aspirés par l'écran, les spectateurs en apnée, baignent dans un univers mouvant, glissant, coloré. Certaines des images leur rappellent furieusement le monstre qui les a terrorisé la première fois qu'ils ont fait un sous-l'eau. Entre les doigts écartés de leurs mains, ils admirent ces êtres fantastiques, mi plante, mi poulpe, ondulants au rythme désiré par l'artiste. Kawagushi explique lui même, qu'il est passionné par toutes ces formes aquatiques, et qu'il s'est donc amusé à trouver des algorithmes de fabrication de boyaux, et de récupèration de texture. Pour les couleurs, c'est du pas courant. Aussi bien des tons purs que des pastels, en passant par des couleurs comme on ne voit jamais dans la nature. J'ai pas parlé de colorants! Mais à quoi peut on s'accrocher, à quelle réalité, lorsqu'on admire ces images, puisqu'elles sont entièrement synthétiques et ne peuvent exister que parce qu'elles sont des équations. L'artiste, là, ne peut que s'effacer derrière le technicien de haut rang, et s'inquièter de sa créativité. L'impact très fort de ce type d'images sur un public même blasé est évident, mais provoque curieusement une absence de réaction, comme si les mouvements lents et souples des formes hypnotisaient les spectateurs, les transportant soudain dans un univers qui rappelle peut être le premier regard intérieur.



YOICHIRO KAWAGUSHI



MASAKI FUJIMATA



RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE
réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET,
RIKIKI GOOMIE
CHRISTOPHE QUÉANT
BRUNO BELLAMY
BEAU TGV

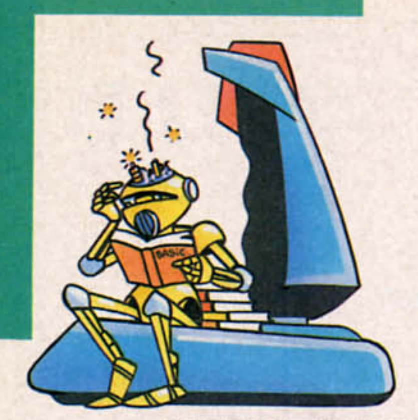


TANK (fin)

Un jeu inédit de Sofian et Halim Bendiabdallah: deux tanks, donc deux joueurs, évoluent dans un tableau, au milieu d'obstacles destructibles pour certains. Chaque joueur essaie d'être en permanence à l'abris des tirs adverses, tout en tentant, lui-même, d'atteindre le second Tank. Les deux premières parties ont été publiées dans nos numéros 22 et 23, aujourd'hui la dernière.


```
' ----------------- manette -----------------------
  If (Xb=Int(Xb/8)*8 And Ybv=Ø) Or (Yb=Int(Yb/8)*8 And Xbv=Ø)
    Xbv=Ø
    Ybv=Ø
    If Joy%=1
      Bleu%=1
      Xtbv=Ø
      Ytbv=-1
      Xbv=Ø
      Ybv=-2
    Endif
    If Joy%=2
      Xtbv=Ø
      Ytbv=1
      Xbv=Ø
      Bleu%=3
      Ybv=2
    Endif
    If Joy%=4
      Xtbv=-1
      Ytbv=Ø
      Ybv=Ø
      Bleu%=4
      Xbv=-2
    Endif
    If Joy%=8
      Xtbv=1
      Ytbv=Ø
      Ybv=Ø
      Bleu%=2
      Xbv=2
    Endif
    If D(Xb/8+Xbv/2,Yb/8+Ybv/2)<>Ø
      Xbv=Ø
      Ybv=Ø
    Endif
  Endif
  Add Xb,Xbv*2
  Add Yb,Ybv*2
  If Time$="ØØ:Ø2:ØØ" Or P1=6Ø
    Gosub Vuit
    Ex=1
    Tour%=7
  Endif
  ' ---------- bouton --------
  If P1=57 And Tr%=Ø
    Tr%=1
    Xtr=Xr
    Ytr=Yr
  Endif
  If Joy%>127 And Tb%=Ø
    Tb%=1
    Xtb=Xb
    Ytb=Yb
  Endif
 Until Ex=1
 Void Xbios(5,L:Xbios(3),L:Xbios(3),L:-1)
 Inc Tour%
Until Tour%>3
A$="RED"
If Scb%>Scr%
  A$="BLUE"
Endif
If Tour%>5
  A$="NOONE"
Endif
Cls
Gosub Couleur
Print At(15,12);A$;" WINS !"
Pause 2ØØ
Loop
Procedure Tirr
  If D(Xtr/8,Ytr/8)<>Ø
    If D(Xtr/8,Ytr/8)=11
      Sput Fond$
      Put Int(Xtr/8)*8,Int(Ytr/8)*8,Sp$(Ø)
      Sget Fond$
      D(Xtr/8,Ytr/8)=Ø
      Wave 7945,1,9,2Ø4Ø
    Endif
    Tr%=Ø
  Endif
  If Int((Xtr+8)/8)*8=Int((Xb+8)/8)*8 And Int((Ytr+8)/8)*8=Int((Yb+8)/8)*8
    Expl=1
    Xe=Xb
    Ye=Yb
    Inc Scr%
    Gosub Perd
  Endif
  Put Xtr,Ytr,Sp$(12),7
  Add Xtr,Xtrv*8
  Add Ytr,Ytrv*8
Return
Procedure Tirb
  If D(Xtb/8,Ytb/8)<>Ø
    If D(Xtb/8,Ytb/8)=11
      Put Int(Xtb/8)*8,Int(Ytb/8)*8,Sp$(Ø)
      Sget Fond$
      D(Xtb/8,Ytb/8)=Ø
      Wave 7945,1,9,2Ø4Ø
    Endif
    Tb%=Ø
  Endif
  If Int((Xtb+8)/8)*8=Int((Xr+8)/8)*8 And Int((Ytb+8)/8)*8=Int((Yr+8)/8)*8
    Expl=5
    Xe=Xr
    Ye=Yr
    Inc Scb%
    Gosub Perd
  Endif
  Put Xtb,Ytb,Sp$(12),7
  Add Xtb,Xtbv*8
  Add Ytb,Ytbv*8
Return
' --------procedure perd ----------
Procedure Perd
  Void Xbios(5,L:Xbios(3),L:Xbios(3),L:-1)
  Gosub Vuit
  I=Expl
  J=Ø
  Repeat
    Put Xe,Ye,Sp$(I)
    Add I,Ø.Ø3
    If I>Expl+3.9
      I=Expl
    Endif
    Add J,Ø.1
  Until J>75
  Ex=1
  Gosub Noir
Return
' -------- procedure fin -----------
Procedure Couleur
  I%=Ø
  Repeat
    Setcolor I%,Cl%(I%)
    Inc I%
  Until I%>15
Return
Procedure Noir
  I%=Ø
  Repeat
    Setcolor I%,Ø
    Inc I%
  Until I%>15
Return
Procedure Vuit
  Sound Ø,Ø
  Wave Ø,Ø
  I%=Ø
  Repeat
    Sound Ø,13,#I%
    Inc I%
  Until I%>1ØØØ
  Sound Ø,Ø
Return
```

Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à :
Sofian et Halim




PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK BASIC

DES LIGNES ET DES OCTETS

J'APPRENDS

LA PROGRAMMATION TOUS AZIMUTS, DANS TOUS LES GENRES, POUR TOUS LES STYLES, DES JEUX AUX ROUTINES, C'EST TOUT CELA L'OBJECTIF DE TA RUBRIQUE. TOUJOURS POUR VARIER JE TE PROPOSE, AUJOURD'HUI, DE VOIR DANS LE DETAIL LE CONTENU D'UNE LIGNE BASIC SUR TON AMSTRAD CPC. TU VERRAS QUE CELA VA POUVOIR T'AIDER POUR UNE FOULE DE CHOSES, PAR EXEMPLE LA PROTECTION DE TES PROGRAMMES, MIEUX COMPRENDRE CE QUI SE PASSE QUAND TU SAISIS UN LISTING OU ENCORE CALCULER LE NOMBRE D'OCTETS D'UN LISTING

Une ligne Basic suit une organisation très précise, cela tu t'en doutais mais sans savoir comment. Le premier point à connaître: l'adresse mémoire de début de tout programme Basic sur CPC, immuable quel que soit le programme 368 en décimal ou 17Ø en hexadécimal. Donc que tu fasses LOAD"program ou RUN"program le premier octet de la première ligne Basic se trouve obligatoirement en 368. Pour un programme Binaire (assembleur) tu décides d'une adresse quelconque en mémoire, mais pour le Basic tu n'as pas le choix. Si tu prévois une application avec du Basic et de l'Assembleur les codes binaires se chargent forcément au-delà du basic.

Les 2 premiers octets d'une ligne contiennent la longueur, c-à-d, le nombre d'octets de la ligne, avec toujours la notion d'octet de poids faible et d'octet de poids fort et, rappelle-toi que l'octet faible se situe toujours avant l'octet fort. Un octet contient une valeur maxi de 255, donc il nous faut 2 octets pour exprimer une valeur supérieure à 255. Le contenu de l'octet de poids fort est à multiplier par 256 et, en y ajoutant le contenu de l'octet de poids faible tu retrouves le total de la valeur exprimée en décimal.

Les 2 octets suivants concernent le numéro de la ligne Basic avec toujours les notions faible et fort.

Avant de continuer ces explications on regarde ensemble un exemple concret avec une ligne toute simple:

```
1Ø PRINT"JOYSTICK Hebdo"
```

Cette ligne est la seule et donc la première, le premier octet se trouve en 368.

- en 368 octet de poids faible de la longueur de la ligne en octets
- en 369 octet de poids fort
- en 37Ø octet faible du numéro de ligne
- en 371 octet fort

Avec une ligne d'instructions entrée directement:

```
FOR J=368 TO 371:PRINT PEEK(J);:NEXT
```

Ceci nous donne: 22 Ø 1Ø Ø

Donc tu sais déjà que la ligne contient 22 octets et qu'il s'agit de la ligne 1Ø.

Après ces 4 premiers octets l'éditeur Basic rencontre maintenant le code lui permettant d'identifier l'ordre, un mot-clé Basic ou une variable. Ce code permet de gagner de la place mémoire puisqu'un seul octet remplace par exemple le mot PRINT par la valeur 191.

Si tu composes PRINT PEEK(372) tu affiches 191.

Maintenant tu affiches l'ensemble des octets de la ligne 1Ø par:

```
a=PEEK(368):FOR j=368 TO 367+a:PRINT PEEK(j);:NEXT
```

qui te donne à l'écran le contenu des 22 octets:

```
22 Ø 1Ø Ø 191 34 74 79 89 83 84 73
67 75 32 72 1Ø1 98 1ØØ 111 34 Ø
```




Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à François Le Griguer

Après les 5 premiers octets que tu viens de voir c'est la codification de "JOYSTICK Hebdo" et le code de fin de ligne. Le texte figure avec la valeur ASCII de chaque caractère: " = 34. J = 74 etc... jusqu'aux guillemets de fin de nouveau 34. Le zéro final correspond au séparateur de ligne. Tu vois que tout cela reste simple il te suffit de connaître le code des principaux mots-clé du Basic pour interpréter sans problème n'importe quelle ligne.
L'exemple qui suit reste très proche du précédent: REM remplace PRINT.

```
1Ø REM JOYSTICK Hebdo
Et voici le contenu des octets:
21 Ø 1Ø Ø 197 32 74 79 89 83 84 73 67
75 32 72 1Ø1 98 1ØØ 111 Ø
```

Une ligne numéro 1Ø de 21 octets et REM = 197, ensuite tu retrouves la valeur ASCII des caractères pour JOYSTICK Hebdo et le Ø de fin de ligne.
L'exemple qui suit contient un LOAD avec une adresse de chargement:

```
1Ø LOAD"JOYSTICK",32ØØØ
ce qui donne:
2Ø Ø 1Ø Ø 168 34 74 79 89 83 84 73
67 75 34 44 26 Ø 125 Ø
```

Toujours la ligne 1Ø, longueur 2Ø octets, code 168 pour LOAD suivi des codes ASCII "JOYSTICK" et 44 pour la virgule, l'indication d'une adresse par 26, ensuite les 2 octets pour la valeur de l'adresse (Ø+(125*256)=32ØØØ), enfin Ø pour la fin de ligne.
Une autre instruction très fréquente: CALL avec une adresse pour appeler un programme binaire à partir du Basic.

```
1Ø CALL 32ØØØ
et le contenu des 1Ø octets:
1Ø Ø 1Ø Ø 131 32 26 Ø 125 Ø
```

dans lesquels CALL = 131, 32 pour l'espace, 26 indique une adresse et 32ØØØ traduit en 2 octets.
Maintenant une ligne avec des DATA:

```
1Ø DATA J,O,Y,S,T,I,C,K
22 Ø 1Ø Ø 14Ø 32 74 44 79 44 89 44
83 44 84 44 73 44 67 44 75 Ø
```

Ici 22 octets, le code 14Ø=DATA, ensuite chaque DATA figure avec son code ASCII suivi du séparateur la virgule (44) tout simplement.
Un autre exemple important: la déclaration d'une variable.

```
1Ø C$="JOYSTICK"
2Ø Ø 1Ø Ø 3 5 Ø 195 239 34 74
79 89 83 84 73 67 75 34 Ø
```

Le 5 ème octet contient 3 qui indique une variable alphanumérique, pour une variable numérique le code aurait été 13 ensuite:
- 5 pour la longueur du nom (C) auquel on ajoute 4.
- Ø sert de séparateur
- 195 = la valeur ASCII de C (67) + 128
- 239 pour le signe =
- 34 correspond aux guillemets
- 74 et jusqu'à 34 représente les codes de JOYSTICK"

Un dernier exemple: la déclaration d'une variable numérique.

```
1Ø A=1Ø
12 Ø 1Ø Ø 13 5 Ø 193 239 25 1Ø Ø
```

Les 12 octets débutent toujours par le nombre d'octets et le numéro de ligne, ensuite le code 13 indique une variable numérique, suivi de 5 (le nombre de caractères du nom + 4), Ø pour le séparateur et 193 (valeur ASCII de A + 128). Le signe = donné par 239 précède la grandeur de la variable (25) et enfin la valeur de la variable: 1Ø.
Tu sais tout sur l'organisation d'une ligne Basic et tu peux déjà exploiter ces nouvelles données dans deux domaines: la protection de tes programmes et la définition de la capacité d'un listing.
Tout d'abord une astuce intéressante pour empêcher la liste ou l'appel d'une ligne, donc interdisant toute modification: tu remplaces le nombre d'octets de la première ligne ou des 2 ou 3 premières lignes par un nombre quelconque et le numéro de ligne par Ø. Trois lignes de REM au début de ton listing te permettent ce genre de modification, mais attention il ne faut surtout pas que le programme fasse ensuite appel, par un GOTO ou autre, à ces lignes. Ensuite, toujours pour protéger le copyright incorporé dans les REM, tu comptes la valeur des octets des lignes et, en plein milieu de ton listing tu prévois une petite boucle pour calculer la valeur en cours des octets des lignes de REM. Si la nouvelle valeur ne correspond pas il y a eu modification et tu plantes le programme par un CALL n'importe où.
Une autre utilisation de l'organisation des lignes Basic te permet de calculer très simplement le nombre exact d'octets occupés par un listing. Le programme en mémoire tu tapes: AD=368:NB=Ø. Ensuite tu composes en une seule ligne:

```
FOR J=1 TO 2ØØØØ:NB1=(PEEK(AD+1)*256)+PEEK(AD):
AD=AD+NB1:NB=NB+NB1:IF PEEK(AD)=Ø
THEN PRINT NB:END ELSE NEXT
```

La boucle FOR et NEXT sert seulement de retour n'ayant pas de numéro de ligne pour un GOTO. N'oubliez pas qu'en mettant un numéro tu modifierais la première de ton listing.

C'était un petit retour aux sources, aux bases que tu dois connaître pour programmer toujours mieux sur ton AMSTRAD CPC.

Bien Joystiquement Vôtre.
François LE GRIGUER



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votr Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

OVERLANDER

Ca sent pas bon, ça pue l'ovaire.

```
Ø1 REM Pour les passionnés de musique
Ø2 REM Changer en ligne 7Ø de Ø a 2
Ø3 REM La musique se trouve de $8ØØØ à $AØØØ 132 blocs
Ø4 REM Bertrand JESENBERGER
1Ø READ A:IF A<>-1 THE POKE 4Ø96+I,A:I=I+1:GOTO 1Ø
2Ø SYS 4Ø96
3Ø DATA 12Ø,169,39,141,2Ø,3,169,16
4Ø DATA 141,213,169,1,141,25,2Ø8
5Ø DATA 141,26,2Ø8,141,13,22Ø,169,5Ø
6Ø DATA 141,18,2Ø8,169,27,141,17,2Ø8,169
7Ø DATA Ø
8Ø DATA 32,Ø,128,88,96,32,3,128,169
9Ø DATA 1,141,25,2Ø8,76,49,234,-1
```



AMSTRAD

COMBAT LYNX

Ouaip...Mon oeil!

```
1Ø REM Vies infinies pour COMBAT LYNX version K7
15 ' de Patrick FUNARO
2Ø MODE 1:MEMORY 563Ø
3Ø LOAD "MAIN":POKE 2774Ø,255:POKE 27741,15
4Ø POKE 2791Ø,255:POKE 27911,15
5Ø POKE 283ØØ,52:POKE 283Ø1,48
6Ø POKE 283Ø2,57:POKE 283Ø3,53
7Ø CALL 32128
```

A mercredi prochain.



DANIEL & DANIEL

Cette semaine un super JACK'S POKE de 2550 F. pour :

Patrick FUNARO (600 F.), Christophe LAFITTE (400 F.), Diégo PRADOS (250 F.) Bertrand JESENBERGER, Patrice MAUBERT, Stéphane LONGEARD, J.M., (200 F à chacun) Philippe RISCHEBE, Jean-Claude MASSET, Alain XERRI (100 F.), Gabrielle PAN KE SHOW, Ludovic JEULAND (50 F. à chacun)

AMSTRAD

OUT RUN

Hum...chéri, remets la capote, je vais me mouiller!!

```
1Ø REM Temps infini pour OUTRUN version DK
2Ø MODE 2:MEMORY &7FFF
3Ø FOR I=&8ØØØ TO &812Ø
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT
6Ø IF B<>27Ø11 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø POKE &8ØE1,&37:POKE &8ØE2,&3Ø
8Ø PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE ORIGINAL"
9Ø PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":CALL &BB18:CALL &8ØØØ
1ØØ DATA 2Ø5,28,129,33,12,128,34,2Ø,1
11Ø DATA 195,Ø,1,49,25Ø,191,2Ø5,238
12Ø DATA 128,33,133,28,14,35,2Ø5,6
13Ø DATA 129,62,76,5Ø,162,76,5Ø,165
14Ø DATA 76,62,195,5Ø,253,79,33,45
15Ø DATA 128,195,16,129,33,168,28,14
16Ø DATA 19,2Ø5,6,129,62,76,5Ø,186
17Ø DATA 76,33,64,128,195,16,129,33
18Ø DATA 187,28,14,14,2Ø5,6,129,62
19Ø DATA 76,5Ø,199,76,33,83,128,195
2ØØ DATA 16,129,33,97,128,34,231,28
21Ø DATA 62,86,33,213,28,195,25,129
22Ø DATA 33,111,128,34,46,29,62,122
23Ø DATA 33,14,29,195,25,129,33,125
24Ø DATA 128,34,94,29,62,33,33,62
25Ø DATA 29,195,25,129,33,99,29,14
26Ø DATA 13,2Ø5,6,129,62,77,5Ø,11Ø
27Ø DATA 77,33,15Ø,128,34,254,79,33
28Ø DATA 57,32,195,99,77,33,124,29
29Ø DATA 14,17,2Ø5,6,129,62,77,5Ø
3ØØ DATA 14Ø,77,33,177,128,34,254,79
31Ø DATA 62,97,33,124,77,195,25,129
32Ø DATA 33,17Ø,29,17,128,169,1,143
33Ø DATA 2,237,176,33,128,19Ø,34,92
34Ø DATA 17Ø,33,2Ø8,128,17,128,19Ø,1
35Ø DATA 26,Ø,237,176,195,213,169,33
36Ø DATA 174,32,54,Ø,35,54,Ø,35
37Ø DATA 54,Ø,33,35,33,54,24,33
38Ø DATA 57,57,34,15Ø,3,195,Ø,1
39Ø DATA 83,8Ø,195,Ø,1,33,133,28
4ØØ DATA 17,133,1Ø8,1,192,3,237,176
41Ø DATA 2Ø1,33,133,1Ø8,17,133,28,1
42Ø DATA 192,3,237,176,2Ø1,6,Ø,124
43Ø DATA 198,48,87,93,237,176,2Ø1,34
44Ø DATA 254,79,2Ø5,25Ø,128,195,133,76
45Ø DATA 237,79,233,33,Ø,1,17,Ø
46Ø DATA Ø,14,65,223,4Ø,129,2Ø1,6Ø
47Ø DATA 192,7,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

SPECTRUM

BOMBJACK

Fô que tu bombes Jack!

```
Ø1 REM Vies infinies pour BOMBJACK
Ø2 REM de Christophe LAFITTE
Ø5 CLEAR 29877:LOAD""CODE
1Ø FOR F=65ØØØ TO 65Ø27
2Ø READ A:POKE F,A:NEXT F
3Ø POKE 65521,195:POKE 65522,232
35 POKE 65523,253:RANDOMIZE USR 65465
4Ø DATA 62,6Ø,5Ø,146,189,62,6Ø,5Ø
5Ø DATA 163,189,62,33,5Ø,247,255,62,8,5Ø
6Ø DATA 242,255,62,252,5Ø,243,255,195,24Ø
7Ø DATA 255
```

AMSTRAD

INSIDE OUTING

L'un ou l'autre mais pas les deux.

```
1Ø REM Vies infinies pour INSIDE OUTING version DK
2Ø MEMORY &29D6
3Ø FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT
4Ø MODE Ø:BORDER Ø
5Ø LOAD"SCREEN.BIN",&CØØØ
6Ø FOR I=Ø TO 15:READ A
7Ø INK I,A:NEXT
8Ø LOAD"CODE"
9Ø POKE &2BF5,&8Ø:POKE &2BF6,&BE
1ØØ FOR I=Ø TO 14:READ A
11Ø POKE &BE8Ø+I,A:NEXT
12Ø POKE &BE81,Ø:POKE &BE86,Ø
13Ø IF B<>1241 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
14Ø CALL &29D7
15Ø DATA Ø,26,6,26,1Ø,9
16Ø DATA 2,24,15,3,16
17Ø DATA 16,13,26,11,23
18Ø DATA 62,53,5Ø,5,8Ø
19Ø DATA 62,144,5Ø,2Ø3,14
2ØØ DATA 195,1Ø8,44,84,87
```



BATMAN

Et si on mettait un I à la place du premier A???

```
1Ø REM Vies infinies pour BATMAN
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=364 TO 4ØØ
4Ø READ C:A=C-1Ø
5Ø POKE I,A:B=B+A
6Ø NEXT
7Ø IF B<>4Ø96 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø SYS 364
9Ø DATA 179,138,143,167,42,96,255,179,42,151,94,13,179
1ØØ DATA 144,151,95,13,179,11,151,96,13,1Ø6,82,87,87,9Ø
11Ø DATA 82,179,191,151,169,135,114,183,42,218,1Ø6
```



SPECTRUM

COMMANDO

La 1ère note du solfège c'est Sol? NON! C'est DO! Comment DO?

```
Ø5 REM Vies infinies pour COMMANDO
Ø6 REM de Christophe LAFITTE
1Ø CLEAR 4ØØØØ:LET T=Ø
3Ø FOR N=65Ø3Ø TO 65Ø52
4Ø READ A:POKE N,A:LET T=T+A:NEXT N
5Ø IF T=21Ø2 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø PRINT "COMMANDO avec des vies infinies":LOAD ""CODE
7Ø POKE 65441,172:POKE 65442,84:RANDOMIZE USR 65485
8Ø DATA 49,Ø,98,175,33,4,2Ø8,119,35,119
9Ø DATA 119,35,35,119,35,119,35,119,5Ø,254
1ØØ DATA 236,195,3Ø,1ØØ
```

SPECTRUM

RASTAN

T'en vas pas comme ça.

```
1Ø REM RASTAN
2Ø REM Vies infinies
3Ø REM De Diego PRADOS
4Ø CLEAR 26ØØØ
5Ø LOAD "SCREEN$"
6Ø LOAD "CODE"
7Ø POKE 55629,Ø:POKE 5563Ø,Ø
8Ø POKE 55631,Ø
9Ø RANDOMIZE USR 6528Ø
```

AMSTRAD

DRUID II

Un jeu Panoramix

```
1Ø REM Energie infinie pour DRUID II version Cassette
15 REM de Patrick FUNARO
2Ø MEMORY &3ØØØ
3Ø FOR I=&BFØØ TO &BF4C
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT
6Ø IF B<>7172 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø LOAD"ENLIGHT1":CALL &BF2Ø
8Ø DATA 197,229,245,6,246,237,12Ø
9Ø DATA 254,Ø,4Ø,6,241,225
1ØØ DATA 193,195,Ø,Ø,243,42
11Ø DATA 15,191,34,57,Ø,33
12Ø DATA 52,191,34,153,1,24
13Ø DATA 235,2Ø5,76,63,42,57
14Ø DATA Ø,34,15,191,243,33
15Ø DATA Ø,191,34,57,Ø,251
16Ø DATA 195,Ø,62,175,5Ø,29
17Ø DATA 3Ø,5Ø,36,3Ø,5Ø,32
18Ø DATA 31,5Ø,33,31,5Ø,73
19Ø DATA 33,5Ø,164,61,5Ø,165
2ØØ DATA 61,195,136,19
```



BATMAN

L'homme sans cheveux, qui rigole ou l'homme chauve souris.

```
1Ø REM Vies infinies pour BATMAN
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=364 TO 4ØØ
4Ø READ C:A=C-1Ø
5Ø POKE I,A:B=B+A
6Ø NEXT
7Ø POKE 394,21Ø
8Ø POKE 395,126
9Ø IF B<>4Ø96 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
1ØØ SYS 364
11Ø DATA 179,138,143,167,42,96,255,179,42,151,94,13,179
12Ø DATA 144,151,95,13,179,11,151,96,13,1Ø6,82,87,87,9Ø
13Ø DATA 82,179,191,151,169,135,114,183,42,218,1Ø6
```



THUNDER BLADE

Allez ma p'tite L'YONNE, AVALON la lame de Tonnerre

```
1Ø REM Vies infinies pour THUNDERBLADE
2Ø DATA 2C78,ØØØ4,2Ø7C,ØØFE,88CØ,43F9,ØØØ7,ØØØØ
3Ø DATA 3Ø3C,Ø145,12D8,51C8,FFFC,22FC,DBFC,ØØØØ
4Ø DATA 22FC,ØØ7E,4E5D,32BC,4E75,4EB9,ØØØ7,ØØ1A
5Ø DATA 41FA,ØØØA,2948,Ø14A,4EEC,ØØØC,31FC,2E39
6Ø DATA 3E58,31FC,2E39,3E9C,4EF8,Ø81C
7Ø B=Ø:ADD=49152Ø&
8Ø FOR I=ADD TO 491594& STEP 2:READ A$
9Ø A=VAL ("&H"+A$):B=B+A:POKEW I,A:NEXT I
1ØØ IF B<>278957& THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
11Ø PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET APPUYER SUR UNE TOUCHE"
12Ø A$=INKEY$
13Ø IF A$<>"" THEN GOTO 12Ø
14Ø CALL ADD
```


MSX

STARDUST

Qui est la star du St????

```
1Ø REM Vies infinies pour STARDUST
2Ø DATA 2Ø1,2Ø1,2Ø1,3
4Ø DATA &H6E,&HCØ,24
5Ø DATA &H6F,&HCØ,236
6Ø DATA &HB1,&HF7,Ø
7Ø FOR I=56ØØØ! TO 56Ø12!
8Ø READ A:POKE I,A
9Ø NEXT I:CLS
1ØØ RUN "CAS:
```

AMSTRAD

R-TYPE

C'est l'histoire d'un type qui a un drôle d'air.

```
1Ø REM Vies et choix du level sur R-TYPE version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &9ØØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&A5Ø8 TO &A67C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>41287 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-8) ";A$:POKE &A52D,ASC(A$)-1
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
9Ø CALL &BBØ6:CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A5Ø8
1ØØ DATA F3,21,28,A5,11,4Ø,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,ED,BØ,3E,Ø1,21,64
11Ø DATA ØØ,CD,34,A5,AF,32,AE,ØØ,3E,4Ø,32,AD,ØØ,C3,64,ØØ
12Ø DATA AF,32,A6,91,3E,36,32,9C,71,C3,FD,85,DD,21,79,A6
13Ø DATA 4F,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18
14Ø DATA FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,Ø6,93,B8,38,Ø7
15Ø DATA 7B,8Ø,3D,4F,C3,7C,A5,ØE,Ø5,C5,F5,E5,D5,CD,7C,A5
16Ø DATA D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E
17Ø DATA Ø1,14,18,D6,7A,32,6Ø,A6,32,69,A6,22,BD,A5,7B,32
18Ø DATA 6B,A6,79,32,6D,A6,18,11,7A,32,6Ø,A6,32,69,A6,22
19Ø DATA BD,A5,79,32,6B,A6,32,6D,A6,11,63,A6,CD,D9,A5,3A
2ØØ DATA 71,A6,B7,2Ø,F4,11,5D,A6,CD,C3,A5,11,63,A6,CD,D9
21Ø DATA A5,11,66,A6,21,79,A6,CD,E1,A5,C9,CD,D4,A5,11,61
22Ø DATA A6,CD,D9,A5,21,71,A6,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,2C,A6,18
23Ø DATA ØB,Ø1,ØE,A6,21,71,A6,18,Ø3,Ø1,Ø3,A6,ED,43,FB,A5
24Ø DATA 1A,47,13,C5,1A,13,CD,32,A6,C1,1Ø,F7,Ø1,7E,FB,11
25Ø DATA 1Ø,2Ø,C3,Ø3,A6,ØC,ED,78,77,ØD,23,ED,78,F2,Ø3,A6
26Ø DATA A2,2Ø,F2,21,71,A6,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,77
27Ø DATA ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,A3,2Ø,EA,3A,72,A6,E6
28Ø DATA Ø4,CØ,37,C9,ED,78,F2,2C,A6,C9,Ø1,7E,FB,F5,ED,78
29Ø DATA 87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D
3ØØ DATA ØØ,2Ø,FC,C9,C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,3Ø
31Ø DATA FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C
32Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,49,Ø3,49,2A,FF,ØØ,ØØ,ØØ,4Ø,ØØ,ØØ,49,Ø2
33Ø DATA ØØ,Ø1,Ø3,Ø1,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



HEROES OF THE LANCE

Hep Missiou, tu me donnes 10 roses?

```
' Heroes of the Lance de J.M.
'100 points supplémentaires de sagesse
Nom$="A:\D&DDL1.SAV"
Open "i",#1,Nom$
Long%=Lof(#1)
Code$=Input$(Long%,#1)
Close #1
Restore
For I%=Ø To 7
  Read Code%
  Mid$(Code$,I%+2Ø9,1)=Chr$(Code%)
Next I%
Open "o",#1,N$
Print #1;Code$;
Close #1
End
Data &ØØ,&99,&ØØ,&58
Data &FF,&FF,&FF,&FF
```

AMSTRAD

R-TYPE

Il a toujours le même air!!!

```
1Ø REM Vies infinies pour R-TYPE version K7
15 REM  de Patrick FUNARO
2Ø FOR I=&BE8Ø TO &BEBA
3Ø READ A:POKE I,A:NEXT
4Ø MODE 1:RESTORE 19Ø
5Ø FOR I=&BEB3 TO &BEB7
6Ø READ A:POKE I,A:NEXT
7Ø LOAD "":CALL &BE8Ø
8Ø DATA 62,195,33,142,19Ø,5Ø,22
9Ø DATA 189,34,23,189,195,99
1ØØ DATA 152,2Ø5,55,189,33,Ø
11Ø DATA Ø,34,67,165,33,16Ø
12Ø DATA 19Ø,34,7Ø,165,195,Ø
13Ø DATA 165,221,33,176,167,17
14Ø DATA 171,Ø,2Ø5,63,167,33
15Ø DATA 179,19Ø,34,89,168,195
16Ø DATA 218,167,62,2Ø1,5Ø,8
17Ø DATA 53,195,Ø,122,62,167
18Ø DATA 5Ø,158,53
19Ø DATA 62,Ø,5Ø,16,53
```

AMSTRAD

VICTORY ROAD

Ou ça, Victor y rode?

```
1Ø REM (C) JOYSTICK HEBDO 1989
2Ø REM Vies infinies sur Victory Road Disk par S.L
3Ø FOR I=&9ØØ TO &A3F:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT:MODE Ø:CALL &9ØØ
5Ø DATA Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,F3,21,ØØ,CØ,16,Ø5,1E,Ø1,Ø6,1Ø
6Ø DATA CD,3Ø,Ø9,21,CØ,12,16,Ø8,1E,Ø2,Ø6,25,CD,3Ø,Ø9,Ø1
7Ø DATA 7E,FA,3E,ØØ,ED,79,21,1E,4D,36,FF,C3,ØØ,93,C9,3E
8Ø DATA Ø6,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,5A,Ø9,ØE,Ø5,C5,F5
9Ø DATA E5,D5,CD,5A,Ø9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB
1ØØ DATA 23,7C,83,67,1E,Ø1,14,18,D6,7A,32,2D,ØA,32,36,ØA
11Ø DATA 22,8A,Ø9,7B,32,38,ØA,79,32,3A,ØA,18,ØØ,11,3Ø,ØA
12Ø DATA CD,A6,Ø9,3A,3E,ØA,B7,2Ø,F4,11,2A,ØA,CD,9Ø,Ø9,11
13Ø DATA 3Ø,ØA,CD,A6,Ø9,11,33,ØA,21,ØØ,ØØ,CD,AE,Ø9,C9,CD
14Ø DATA A1,Ø9,11,2E,ØA,CD,A6,Ø9,21,3E,ØA,CB,6E,28,F3,C9
15Ø DATA Ø1,F9,Ø9,18,ØB,Ø1,DB,Ø9,21,3E,ØA,18,Ø3,Ø1,DØ,Ø9
16Ø DATA ED,43,C8,Ø9,1A,47,13,C5,1A,13,CD,FF,Ø9,C1,1Ø,F7
17Ø DATA Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,1D,2Ø,ØC,ED,78,77,ØD,23,ED
18Ø DATA 78,F2,DØ,Ø9,A2,2Ø,F2,21,3E,ØA,ED,78,FE,CØ,38,FA
19Ø DATA ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,A3,2Ø,EA
2ØØ DATA 3A,3F,ØA,E6,Ø4,CØ,37,C9,ED,78,F2,F9,Ø9,C9,Ø1,7E
21Ø DATA FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC,ED,79
22Ø DATA ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9,C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB
23Ø DATA ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2
24Ø DATA 4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1,Ø3,Ø5,2A,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



Il y a de cela quelques temps, vous les lecteurs, avez voté pour les JOYSTICKS d' OR, trophées destinés à récompenser les jeux que vous préférez. Vous avez été très groupés dans vos choix, et le palmarès a été simple à établir. Chaque semaine nous consacrerons notre dossier aux Joystick d'Or.
Dans la catégorie arcade, vous avez bastonné sur OPERATION WOLF, le jeu d'arcade adapté par des français bien de chez nous!

Hardi les p'tits gars! Et qu'un sang impur abreuve bien nos sillons, hein, faut pas résiner! Ah, du jeu guerrier, du vrai, du tatoué! Ca vous fait un homme, un jeu comme ça! Vous êtes envoyé en commando pour anéantir les postes de communication, camps de concentrations et autres lieux de perdition où l'ennemi se vautre sans remords dans la luxure militariste de la torture morale qui consiste à prendre plein de pauvres civils en otages et à bien leur expliquer que leur sort dépend en fait totalement d'un petit kid qui s'acharne sur un jeu vidéo. L'ennemi en question est quand même même vachement bien armé pour éviter les gêneurs: tout un tas d'hommes armés, de chars, de half-tracks équipés de mitrailleuses, d'hélicoptères, et je ne parle pas des parachutistes qui vous tombent dessus sans crier: "Station de métro!". (ben quoi, on va pas toujours crier gare, faut varier les plaisirs!), et des soldats qui vous grenadent et vous étripent au couteau... La chouette ambiance, quoi: on arrive dans le jeu, on sent tout de suite que l'accueil est sympa, chaleureux, qu'on attendait plus que vous...



Vous flinguez ces belliqueux bidasses à la souris, sur l'air de "RATATA" (mitraillette) ou "BAOOM" (grenades), ce qui peut faire le tube de l'été si vous prenez un bon rythme et que vous enregistrez la partie sur cassette. Le scrolling horizontal est assez lent, mais c'est pas plus mal vu que le monde entier vous en veut, dans ce jeu, et qu'il faut le temps de régler vos comptes et de récupérer des chargeurs ou des grenades sans doute abandonnés là par quelque ennemi qui n'en aura plus l'usage (que St Pinochet ait son âme). Un panneau sur le côté vous informe de votre état (mine de rien, on vous tire dessus, pendant tout ce temps, hein, à la longue le moral s'en ressent, c'est logique), de l'état de vos réserves en chargeurs et grenades, et de l'état de l'ennemi (nombre de chars anéantis, nombre de veuves éplorées déjà en fonction...). Certains sprites qui passent devant vous n'ont rien de nuisible, et il vaut mieux éviter de les canarder: accortes infirmières, môme passant par là, oiseaux, une nana prise en otage par un gradé ennemi à casquette (les pires!), et même un p'tit cochon qui n'y est vraiment pour rien. Un viseur au centre de l'écran vous permet de vous repérer dans la mêlée pendant que les vilains arrivent par la gauche (père, gardez-vous à gauche!), par la droite (père, gardez-vous à droite!), d'en haut (père, gard... BUDDA-BUDDA! BRATATA-SHBAOOM!) et même d'en bas (Ah! Ce silence, tout d'un coup... C'est divin...). Il y a beaucoup de sprites, et ils sont très gros et très méchants!

Les versions des différentes machines se valent sans problème, avec les caractéristiques habituelles: plus de couleurs et une meilleure animation sur AMIGA que sur ST, et le contraire sur AMSTRAD, même topo pour les sons... La version C64 ressemble comme deux joysticks à une version C64, pareil pour la version MSX (qui ne ressemble pas elle aussi à une version C64, je voulais dire par là qu'elle a tout l'air de ce à quoi on peut s'attendre, c'est à dire qu'elle ressemble très nettement à une version MSX du jeu ci-dessus mentionné -non, ne riez pas: tous les jeux ne peuvent pas en dire autant!-) et la version SPECTRUM, faute de vraiment beaucoup de couleurs, est, heu, ben... C'est une version SPECTRUM, quoi, hein! N'empêche que c'est OPERATION WOLF à chaque fois, et ça c'est quand même réconfortant quand on sait que pendant ce temps-là la conjoncture internationale et le cours du yen sont tellements fluctuants...

C'est un jeu violent.
Ca, y'a pas à dire, c'est même carrément un jeu où l'aggressivité la plus primaire peut s'exprimer à fond la caisse. J'en viens à me demander si ce jeu n'a pas été fait pour ceux qui ont été réformés alors qu'ils voulaient VRAIMENT faire leur service militaire (il paraît qu'il y en a!)... Ca doit leur permettre de défouler leur hargne à l'égard de l'armée qui n'a pas reconnu leur vocation, et en même temps d'assouvir celle-ci. Le pied total, quoi! Bref, c'est un jeu d'arcade au sens noble du terme: les sprites bougent partout de plein de façons différentes, il faut être soi-même particulièrement méchant pour en venir à bout, et surtout faire preuve de réflexes foudroyants (bon, je sais, quand on parle de réflexes dans un canard de jeux vidéo on dit toujours qu'ils sont "foudroyants"... Mettons qu'il faut des réflexes polyfluorés, ou cryptogamés, ou tubulidentés, si vous voulez de l'original. Ca vous va comme ça?).

Il a tout bon pour figurer au palmarès des JOYSTICKS D'OR, donc, et c'est comme qui dirait le but du présent tarticle de vous espliker la chôze. Ai-je été assez clair? Oui? Non? Ah, si. OK. Un instant, j'ai eu peur. Merci de votre attention, faites attention en traversant la rue; on ne sait jamais, un tank est si vite arrivé...

Bruno.



AMSTRAD

```
1 REM Énergie et munitions illimités
2 REM pour OPERATION WOLF version cassette
1Ø DATA 243,33,27,128,17,Ø,128,1,78,1
2Ø DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
3Ø DATA 35,19,11,12Ø,177,32,242,175,237,79
4Ø DATA 33,44,128,17,44,136,1,61,1,237
5Ø DATA 176,33,5Ø,16Ø,34,81,136,195,44,136
6Ø DATA 62,6Ø,5Ø,166,39,62,52,5Ø,129,44
7Ø DATA 62,61,5Ø,54,37,62,53,5Ø,16Ø,44
8Ø DATA 62,53,5Ø,21Ø,44,62,58,5Ø,123,37
9Ø DATA 62,4Ø,5Ø,19,1Ø7,195,14,1Ø8
1ØØ MODE 1 : FOR A=&AØØØ TO &AØ57: READ B
11Ø C=C+B: POKE A,B: NEXT A
12Ø IF C<>7931 THEN PRINT "Erreur !!": END
13Ø POKE &AØ33,Ø: POKE &AØ38,Ø: POKE &AØ3D,&A7
14Ø POKE &AØ42,Ø: POKE &AØ47,Ø: POKE &AØ4C,Ø
15Ø POKE &AØ51,&18
16Ø INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
17Ø CALL &BD37: MODE 1: MEMORY &3FFF
18Ø LOAD "!",&8ØØØ: CALL &AØØØ
```

AMSTRAD

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &2C81,Ø
Pour avoir des grenades infinies :
POKE &2536,Ø
Pour avoir des balles infinies :
POKE &2521,Ø
(Patrice MAUBERT)

SPECTRUM

Chargez la version 128K en mode 48K et vous atteindrez directement le sixième niveau.

MSX

Avant de charger le jeu, appuyez sur la touche Ø et vous passerez directement au le second tableau

AMSTRAD

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacer 3Ø ØB 2B 34 4F par 3Ø ØB 2B ØØ 4F.
Pour avoir des grenades infinies, rechercher 3A 97 AE 3D FA, et remplacer par 3A 97 AE ØØ FA.
Pour avoir des balles infinies, rechercher les octets 7E 3D FA 2E 25 et les remplacer par 7E ØØ FA 2E 25. (Patrice MAUBERT)

AMSTRAD

Entre chaque niveau, appuyer plusieurs fois sur ESCAPE, l'énergie perdue redescend.
(Pascal JAOUEN)

AMSTRAD

En effet, lorsqu'on arrive au village il faut tirer sur les animaux et de nouveaux chargeurs apparaissent. Quand une bouteille avec un L apparaît il faut tirer dessus et quelques carrés de blessures s'enlèvent. De plus au dernier tableau il vaut mieux garder les grenades car à la fin de ce tableau apparaît un gros hélicoptère et il est plus simple de le canarder avec des grenades plutôt qu'avec des balles. Pour finir si après avoir tiré sur un objet (je ne sais plus lequel! désolé) il apparaît un compte à rebours cela signifie que vous êtes invulnérable jusqu'à temps que le compte à rebours arrive à zéro. (COCHON Franck)

AMSTRAD

```
1Ø REM Balles et Grenades infinies sur OPERATION WOLF
15 REM version Disquettede Stéphane Long.
2Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR A=Ø TO 15:READ A$:INK A,VAL(A$):NEXT
3Ø DATA Ø,9,C,15,3,6,F,18,19,26,1,2,B,14,D,A
4Ø FOR i=&AØØØ TO &A143:READ a$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
5Ø IF B<>35Ø31 THEN PRINT "PAF ! ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø CALL &AØØØ
7Ø DATA Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,F3,21,ØØ,CØ,16,ØC,1E,Ø4,Ø6,1Ø
8Ø DATA CD,35,AØ,21,8Ø,Ø1,16,Ø6,1E,Ø2,Ø6,2Ø,CD,35,AØ,21
9Ø DATA AØ,2C,36,ØØ,21,36,25,36,ØØ,Ø1,7E,FA,3E,ØØ,ED,79
1ØØ DATA C3,ØØ,6A,C9,3E,Ø6,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,5F
11Ø DATA AØ,ØE,Ø5,C5,F5,E5,D5,CD,5F,AØ,D1,E1,F1,C1,5F,78
12Ø DATA 93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,Ø1,14,18,D6,7A,32
13Ø DATA 32,A1,32,3B,A1,22,8F,AØ,7B,32,3D,A1,79,32,3F,A1
14Ø DATA 18,ØØ,11,35,A1,CD,AB,AØ,3A,43,A1,B7,2Ø,F4,11,2F
15Ø DATA A1,CD,95,AØ,11,35,A1,CD,AB,AØ,11,38,A1,21,ØØ,ØØ
16Ø DATA CD,B3,AØ,C9,CD,A6,AØ,11,33,A1,CD,AB,AØ,21,43,A1
17Ø DATA CB,6E,28,F3,C9,Ø1,FE,AØ,18,ØB,Ø1,EØ,AØ,21,43,A1
18Ø DATA 18,Ø3,Ø1,D5,AØ,ED,43,CD,AØ,1A,47,13,C5,1A,13,CD
19Ø DATA Ø4,A1,C1,1Ø,F7,Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,1D,2Ø,ØC,ED
2ØØ DATA 78,77,ØD,23,ED,78,F2,D5,AØ,A2,2Ø,F2,21,43,A1,ED
21Ø DATA 78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD
22Ø DATA ED,78,A3,2Ø,EA,3A,44,A1,E6,Ø4,CØ,37,C9,ED,78,F2
23Ø DATA FE,AØ,C9,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø2,F1
24Ø DATA C9,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9,C5,Ø6,F5
25Ø DATA ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF
26Ø DATA ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1,Ø3,Ø5,2A
27Ø DATA FF,ØØ,ØØ
```

COMMODORE

```
1 REM Grenades et munitions illimitées
2 REM plus invulnérabilité pour
3 REM OPERATION WOLF version Cassette
10 DATA 37,91,250,174,37,146,89,8,174,5,146
20 DATA 90,8,101,77,82,85,77,174,170,146,174
30 DATA 145,146,141,141,174,14,146,259,133,81,53
40 DATA 8,174,178,146,40,142,109,178,37,213,101
40 FOR A=53231 TO 53264:READ B:POKE A,B-5:C=C+B:NEXT A
50 IF C<>5050 THEN PRINT "Erreur dans les datas": END
60 POKE 157,128: SYS 53231
```

ATARI

Pour avoir 32000 chargeurs et 32000 grenades. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher 33FC0006 et remplacer le premier trouver par 33FC7F FF (Grenades). et le deuxième trouvé par 33FC7FFF (Chargeurs).

AMIGA

```
1 REM Donne 20 grenades et 20 chargeurs
2 REM pour OPERATION WOLF
10 DATA 41fa,1e,227c,7,ff50,303c,19,22d8
20 DATA 51c8,fffc,23fc,7,ff50,0,68,4e75
30 DATA 48e7,c006,4bfa,22,2d4d,2e,4bee,22
40 DATA 7016,d25d,51c8,fffc,4641,3d41,52,4cdf
50 DATA 6003,4e73,4e71,4e71,48e7,6,2c79,0
60 DATA 4,42ae,2e,4bfa,e,23cd,0,68
70 DATA 4cdf,6000,4e75,33fc,14,3,6f58,33fc
80 DATA 14,3,6f56,4ef9,fc,ca6
90 CO=0: VA=520192&: FOR A=VA TO 520314& STEP 2
100 READ B$: B=VAL("&h"+B$): CO=CO+B: POKEW A,B: NEXT A
110 IF CO<>573736& THEN PRINT "Erreur datas !!": END
120 CALL VA: PRINT: PRINT "Insérez OPERATION WOLF et faites"
130 PRINT "un RESET pour que le jeu se charge avec l'option"
140 END
```

ATARI

Pour avoir de l'énergie infinie pour OPERATION WOLF, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets :
5379000002D70A remplacez les TOUS par : 6004000002D70A
5579000002D70A remplacez les TOUS par : 6004000002D70A
5979000002D70A remplacez les TOUS par : 6004000002D70A
04790000C0002D70A remplacez les TOUS par : 0479000000002D70A
0479001400002D70A remplacez les TOUS par : 04790000000002D70A
Toutes ces modifications sont à effectuer sur la disquette numéro 1. P.S: Il y a un paquet de modifications donc faites-les sur une sauvegarde.

SPECTRUM

```
10 REM Vies et munitions infinies
20 REM Pour OPERATION WOLF
30 FOR I=23296 TO 23395
40 READ A:POKE I,A-5
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>12802 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 RANDOMIZE USR 23296
80 DATA 248,67,260,60,226,38,208
90 DATA 97,22,167,15,210,91
100 DATA 10,53,246,180,55,40
110 DATA 98,210,27,98,35,106
120 DATA 38,185,249,6,57,15
130 DATA 58,16,40,125,182,37
140 DATA 254,34,128,216,259,37
150 DATA 242,67,207,55,111,256
160 DATA 210,97,256,67,205,55
170 DATA 128,256,210,114,256,38
180 DATA 81,96,180,55,48,257
190 DATA 39,27,259,54,5,5
200 DATA 200,227,259,67,206,55
210 DATA 85,259,210,69,259,180
220 DATA 55,11,164,55,238,163
230 DATA 55,259,167,55,260,167
240 DATA 200,5,133,74,79,89
```



COMMODORE

Pour avoir des cartouches infinies :
POKE 35107,173
Pour avoir du temps infini :
POKE 36007,165
Pour avoir des balles infinies :
POKE 35103,165
Pour avoir des bombes infinies :
POKE 34952,165
Et pour redémarrer le jeu :
SYS 16960



Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 36198,Ø
-L'invulnérabilité:
POKE 36Ø49,2Ø1
-Le temps infini:
POKE 29914,2Ø1
-L'armement infini:
POKE 3Ø597,Ø

LAZER TAG

Pour avoir 255 vies:
POKE 42317,255

ARTIC FOX

Pour avoir les missiles et les mines infinis
POKE 583Ø9,Ø

ZAK MAC KRACKEN
(POUR TOUS)

Retour à la case départ. La semaine dernière, nous sommes partis à fond sur la solution de la version Anglaise de ce fabuleu jeu. Ooops... La France à son Zak en pur FRENCH! Alors on efface tout et on recommence la 1ère partie .

Première partie :
Prendre bocal sushi. Ouvrir tiroirs, prendre kazoo, et ticket (pour prendre l'avion). Aller dans le salon. Pour regarder la télévision: prendre coussin à coté télévision (pour le remettre à sa place). Brancher la prise de la télévision. Soulever l'autre coussin (la télécommande est dessous). Prendre la télécommande. Utiliser la télécommande. Aller dans la cuisine. Ouvrir le placard. Prendre le crayon jaune. Prendre le couteau à beurre. Ouvrir le réfrigérateur. Prendre l'oeuf. Revenir dans la chambre. Utiliser couteau à beurre sur la carte de crédit (afin de l'attraper). Utiliser le couteau à beurre sur papier peint déchirer (pour décoller le papier peint). Utiliser le crayon sur papier peint déchirer (on dessine la carte dont on a rêvé). Soulever le coin de tapis (laisse apparaître une trappe qui mène à la machine diabolique des envahisseurs). Aller à la porte de l'appartement. Prendre la petite clé (elle ouvre la boite aux lettres). Sortir. Aller chez le boulanger. Sonner trois fois (le boulanger excédé vous jette son pain). Prendre pain rassis à la 14ème rue. Entrer dans le magasin. Acheter club de golf, boîte à outils, combinaison de plongée, lunettes , chapeau , guitare. Ressortir du magasin et aller devant le coiffeur. Utiliser les tenailles sur le sigle en forme d'épingle à cheveux (pour le décrocher). Aller à la compagnie de téléphone. Prendre l'application (c'est un bon pour recevoir une carte de membre du King Fan club). Utiliser le crayon sur l'application (pour la remplir). Mettre les lunettes et le chapeau. Ouvrir la porte du guichet. Utiliser l'ordinateur (pour effacer sa note de téléphone). Revenir devant l'immeuble. Utiliser la petite clé sur la boîte aux lettres (pour l'ouvrir). Utiliser l'application remplie dans la boîte aux lettres (pour l'envoyer). Fermer la boîte aux lettres. Aller à l'appartement. Pour avoir des miettes de pain: ouvrir boîtes à outils. Utiliser clé anglaise sur tuyau (pour démonter le tuyau). Utiliser pain rassis dans évier. Appuyer sur interrupteur (met en marche le broyeur). Prendre les miettes de pain qui sont dans le placard. Pour aller au lieu de reportage: Seattle. Aller à l'autobus. Utiliser le kazoo (ça réveille le conducteur). Entrer dans le bus. Utiliser la carte de crédit sur le le lecteur de cartes. A l'aéroport: Acheter le livre à l'homme. Prendre l'avion.
Pendant le vol: procédure pour se débarrasser de l'hôtesse: aller aux toilettes. Prendre le papier de toilette. Utiliser le papier toilette dans l'évier. Utiliser l'évier. Aller au four à micro onde. Utiliser l'oeuf dans le micro onde. Allumer le four. Pour récupérer les objets: aller au premier fauteuil. Prendre le coussin (pour le soulever). Prendre le briquet. Ouvrir tous les porte-bagages. Prendre la bouteille d'oxygène (il se trouve dans un des porte-bagages). Une fois arrivé: sortir de l'avion et l'aéroport. Prendre la branche d'arbre. Donner cacahuètes à l'écureuil. Utiliser club de golf sur entrée de la grotte (permet de dégager l'entrée). Entrer dans le grotte. Allumer le briquet. Utiliser la branche d'arbre sur le nid (pour l'attraper). Pour allumer le feu: utiliser le nid dans la fosse à feu. Utiliser la branche d'arbre dans la fosse à feu. Utiliser le briquet sur la fosse à feu. Aller aux dessins étranges. Utiliser le crayon jaune sur les étranges dessins (fait apparaître une pièce secrète). Aller dans la pièce secrète. Utiliser la télécommande (elle libère le cristal). Prendre le cristal bleu. Revenir à l'aéroport. (si plus tard zac manque d'argent, utilisez la technique du loto expliquée plus loin).
Procédure pour voyages en avion: Utiliser le réservation terminal. Choisir sa destination. Revenir chez soi. Aller à la 14ème rue. Utiliser le cristal bleu dans la fente (c'est l'artifact demandé). Après la discussion avec Annie: soulever le sous main (en dessous se trouve la carte de crédit d'Annie).
(Philippe THESLER et
Marc VOGEL)
2ème partie dans le numéro 25.

Satisfaits?
Des suggestions?
Ecrivez à
Daniel & Daniel

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

NAVY MOVES

Pour avoir 255 vies à la première partie, prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaîne hexadécimale suivante: ØØ Ø1 Ø5 ØØ ED BØ 3E Ø8 32 et la remplacer par ØØ Ø1 Ø5 ØØ ED BØ 3E FF 32.
Pour avoir 255 vies pour la deuxièmes partie, rechercher 2Ø FØ 23 1Ø EB 3E Ø8 32 et remplacer par 2Ø FØ 23 1Ø EB 3E FF 32. (Diego PRADOS)

XEVIOUS

En édition de fichiers, on sélectionne le fichier le plus grand en Ko. Il faut prendre le premier bloc. Ensuite aller au secteur suivant et à l'adresse ØØ7C, replacer le Ø5 par FF et voilà les vies infinies.
(Ludovic JEULAND)

PHM PEGASUS

Il ne faut pas gaspiller les munitions, il faut surtout bien surveiller la position des radars. Il est préférable de ne pas attaqué le maximum de lignes ennemi lorsqu'il y a un grand nombre d'ennemis.

DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

Pour avoir de l'énergie infinie tape:
POKE &29E,&B7
POKE &2B3,&B7

MASK

Pour avoir:
-Des vies et du temps infinis:
POKE &82D4,&C3
POKE &82D5,&92
POKE &82D6,&82
-Des bombes infinies:
POKE &91A3,Ø
-L'invulnérabilité
POKE &8B42,&C9

GAME OVER II

Pour avoir:
-Un mega-lazer:
POKE 2133,Ø
-Plus de mines:
POKE 3166,25
-Des vies infinies:
POKE 8587,Ø
-L'énergie infinie
POKE 8682,Ø

ENDURO RACER

Pour avoir du temps infini
POKE &665C,&B7

STARGLIDER

Pour avoir tout à l'infini
POKE &F6ØE,&Ø1
POKE &65Ø4,Ø
POKE &F61Ø,&Ø1
POKE &64F3,&18
POKE &64F4,&Ø7
POKE &98C8,Ø
POKE &98C9,Ø
POKE &98CA,Ø
POKE &F6ØF,&Ø1
POKE &19ØF,&18
POKE &6336,&C3
POKE &6334,&71

COMMODORE

GRAND PRIX SIMULATOR

Une superbe surprise musicale:
POKE 3418,171
POKE 16452,171
POKE 4221,Nb
Nb est un nombre entre 25Ø et 255

TIGER ROAD

Tout d'abord il faut taper :
POKE 32966,1
POKE 32973,133
POKE 32977,133
Pour avoir:
-Les bombes infinies:
POKE 3539Ø,165
-Missiles infinis:
POKE 38396,234
POKE 38397,234
-Turbo infinis:
POKE 78969,165
-Les vies infinies:
POKE 27498,234
POKE 27499,234
(Philippe RISCHEBE)

HERCULES

Pour avoir les vies infinies
POKE 39Ø5,169
POKE 39Ø7,23

AIRBORNE RANGER

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 1,53
POKE 65428,96
POKE 65432,96
POKE 65436,96
POKE 1,55
-Le temps infini
POKE 1,53
POKE 65424,96
POKE 1,55
(Philippe RISHEBE)

ATARI

FIRE AND FORGET

Pour pouvoir rejouer à volonté lorsque les scores sont trop élevés, ou tout simplement modifier les high-scores, prendre un éditeur de secteurs, éditer le fichier "EC" et inscrire des ØØ sur les 2 pages, après validations, oh! Miracle!
(Jean-Claude MASSET)

OFF SHORE WARRIOR

Pour modifier les high-scores, c'est le même principe, éditez le fichier "HISCORES" et modifiez le à votre guise.
(Jean-Claude MASSET)

POWERDROME

Voici un super truc pour ce jeu trés speed, tape "NEWMARK" et aussitôt tu vas entendre un bruit, maintenant tu peux choisir parmi les touche suivantes.
"Z": La vitesse augmentera.
"+": Pour se qualifier beaucoup plus facilement.
"^": Cette touche te permettra si un moteur a prit feu, de le remplacer sans sans problème avec l'aide de la souris.

ATARI

oir 32ØØØ chargeurs
ØØ grenades. Pren-
éditeur de secteurs et
her 33FCØØØ6 et
cer le premier trouver
C7F FF (Grenades).
euxième trouvé par

AMIGA

CARRIER COMMAND

Il est apparu que certains exemplaires de ce logiciel contiennent un bug: lorsque vous choisissez une arme (surtout les missiles) et que vous rajoutez autre chose par-dessus, votre engin sera équipé de ces deux choses, alors que votre stock sur le porte avion n'en sera pas diminué d'autant. Par exemple, il m'est arrivé de transporter 25 missiles sur un avion, alors que mon stock n'en contenait que 4. Sur les îles particulièrement exposés, faites attérrir un avion équipé de 4 missiles et d'un "communications pop". Ainsi, si on vous attaque, vous pourrez envoyer 4 missiles sur l'ennemi, ce qui le fera fuir. Vous pouvez ensuite rejoindre votre porte avion en faisant souvent le plein sur l'île. Si l'attaquant est le carrier ennemi et qu'il encaisse quelques missiles, il se séparera en 2 parties: une aile volante rouge et le reste du carrier. Détruisez l'aile volante.
(Alain XERRI)

PURPLE SATURN DAY

Voici quelques trucs pour le BRAIN BOWLER: Si vous envoyez votre boule d'énergie sur un interrupteur, vous changez son état: "passant" ou pas. Ainsi, vous décidez du secteur que décriront les électron. Pour les circuits intégrés formés de plusieurs rectangles noirs, il faut alors les faire changer de couleurs. Pour cela, lancez votre boule sur le disque orange lumineux entouré d'un labyrinthe serré. Votre boule change de forme. Frappez alors le circuit intégré. Quand un électron passera par dessus, il fera changer sa couleur, elle passera au vert. Vous aurez donc réussi à allumer une lumière que vous pensiez inaccessible.
(Alain XERRI)

ZE ROCKIN' ZOYSTICK



Flashback, voici quelques semaines votre rocksticker vous entraînait sur la piste fulgurante des décibels boomerangués d'Australie. Aujourd'hui c'est pas du chiqué, TINTIN GBD affronte , pour la cause du rock and roll, les trente heures de son vol 714 pour Sidney. Paris-Londres-Bangkok-Sydney, onze heures de décalage horaire à remonter le temps, lever de soleil sur lit de nuages arrosé au thé-petits- fours de Qantas Airlines, ficelé sur mon siège minimaliste de passager classe touriste pour retrouver ces rockers insensés qui rockent et roulent si bien la tête en bas, il faut être prêt à tout.
Une heure du mat, sur AAA FM- on dit triple A- les Midnight Oil chantent leur "Beds Are Burning" et le taxi Ford Falcon trace la nuit australienne en direction de la métropole. Aspiré dans une dimension parallèle, les panneaux indicateurs et les buildings sont un chassé-croisé à docteur Jekyll/ Mister Hyde du look anglais et de la mégalomanie yankee. Ici on compte en kilomètres mais en roulant du mauvais coté de la route et si la queen a toujours son sourire de Joconde, c'est sur des biffetons en dollars. Paradoxes et isolation ont buriné le caractère du rock local. Face à la décadence des sources anglo-us, il émerge



en alternative musclée comme le super héros dans son collant bleu-cape rouge.
Sydney, la New-York australe, abrite des milliers de bars où autant de groupes peuvent s'adonner chaque soir à leur fièvre. Imaginez que nos bar-tabacs beaufs réservent chacun un espace ou, toutes les nuits, un groupe camembert puisse éclater les buveurs de gros rouge qui tache, le rock français serait diantrement plus performant. En Australie, les rockers font chaque soir leurs preuves sur le ring sous l'oeil allumé des déchirés à la Victoria Bitter, la Kroh indigène; ça vous transforme les poppeurs les plus timorés en Ben Johnson anabolisés du riff.
Sans grincement d'égos, un groupe comme INXS peut passer directement du stade de quinze mille places à la micro scène du pub du coin et vice versa en injectant la même pêche pour convaincre à tout prix. Les nouveaux héros du rock kangourou sont en fait de sacrés baroudeurs. Et avant d'oser s'échapper de leur continent perdu pour chambouler nos hit-parades, ils ont souvent quatre, cinq albums à leur actif. "Diesel And Dust", le LP phare de Midnight Oil avait ainsi été précédé de "Red Sails In The Sunset", "10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1", "head Injuries" et "Midnight Oil" sans compter deux maxi auto-produits. Chanteur à succès, ex candidat écolo aux législatives, auteur de romans, Pete Garrett se ballade souvent seul dans les rues de Sydney. Il mange les mêmes sandwichs, porte les mêmes chemises kakis de bushman et c'est à pieds qu'il se rend au studio 24 pistes au rez de chaussée du CBS building pour synthétiser les nouveaux rythmes de l'Huile De Minuit. Je retrouve le géant chauve aux yeux verts dans le hall et il me tend sa grosse main. Le chanteur de Midnight Oil me parle de sa ville et de ses combats:
"Sydney est un endroit fantastique, mais il faut savoir s'en échapper. Avec le groupe nous avons fait une tournée de dizaines de petits



bleds au centre désertique du pays où nous sommes allés à la rencontre des aborigènes. Nous avons partagé notre musique et notre feeling, si seulement tous les blancs de ce pays pouvaient en faire autant."
Omni-présent sur chaque chanson du dernier trente "Diesel And Dust", le problème aborigène, ces australiens blacks chassés peu à peu par les colons, reste aujourd'hui toujours aussi crucial. Car si Pete Garrett chante "ça leur appartient/ alors il faut leur rendre ce qui est leur du", la majorité des australiens blancs préfère continuer à assomer les indigènes au mauvais whisky. Avec une quinzaine de groupes aborigènes et blancs, Midnight Oil ont confectionné un double album baptisé "Building Bridges"- édifions des ponts!- pour enfoncer le clou du combat pour l'égalité raciale. L'autre point sensible de Pete, c'est son obsession écologique: "Si vous voulez continuer à faire vos essais atomiques, pas de problème les gars, allez tester à Lyon, tester à Grenoble, tester à Lille, mais ne venez pas nous polluer la vie dans notre petit bout de paradis hors de votre monde".
En dialoguant avec Géant Pete on comprend vite pourquoi il se fiche d'être numéro 1. "Si notre musique vous plait, c'est super. Cela nous donne envie de venir jouer chez vous. Mais si elle vous déplait, nous avons toujours nos bars où le rock peut s'épanouir. Il y a tant de choses plus vitales et moins éphémères que le succès. Moi je préfère m'inquiéter de savoir si demain nous pourrons respirer, car si nos poumons n'aspirent que la pollution, nos dollars et nos disques d'or ne nous serviront plus à rien.
Pete l'anti Mad-Max n'a pas fini de nous entrainer dans son fantastique western austral. La porte du studio CBS se referme derrière lui, black out sur l'album futur.
A cinq mille bornes au nord brille l'or de Kimberley, mais c'est dans les bars de Sydney que votre rocksticker a déniché les nouveaux filons du rock de là bas. Alors g'day- chez vous comme on dit la tête en bas.
Et à suivre...

Gérard Bar-DAVID





JOYSTICK
SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

Secours

Mission impossible... ? Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro. Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stèf.

REPONSES

MAJOR MOTION

Un lecteur. R.10413

C'est une manoeuvre assez difficile et plutôt énervante. Pour avancer le plus vite possible, il faut décrire des ronds avec le joystick. Pour sauter les premiers obstacles, attend d'être à bonne distance puis appuie sur Fire deux fois de suite. Quand tu arrives à l'échelle en l'air, laisse ton doigt sur le bouton de tir tout en remuant ton joystick dans tous les sens.

EMPIRE

Le Fou du baton. R.10598

Pour construire un moulin, une écurie, une industrie, je te donne un exemple: je veux construire un moulin: Je prends mon consul (agroconsul) et je le place sur le village qui est sur la plaine, je donne l'ordre de construire et voilà!! Pour l'industrie:
Indusconsul (montagnes), pour l'écurie: Ecurusconsul (collines). Pour la défense des provinces, c'est ton césar qui doit augmenter cette défense en portant (Trés important) le même nombre de soldats, de chevaux et d'armes. Les catapultes sont à la fantaisie.

MEUTRE SUR L'ATLANTIQUE

Théodule. R.10599

Le successeur de St Pierre est Achile.

WIZBALL

Théodule. R.10602

Pour avoir l'arme ou la protection desirée, lorsque l'icône correspondante clignote, fait un rapide mouvement gauche-droite avec ton baton de joie. Heureux?

LE PASSAGER DU TEMPS

Raphël & Cyril. R.10618

E, lance grappin, h, n, o, tue garde, tend mains, lève dalle, b, h, 8 armure, écoute princesse, merci princesse, b, nage, coupe grappin, o, s, 3, 3, n, e, feu, o, abordage, 8 bateau, 7 vivres, 5, 3, 3, 3, n...

YIE AR KUNG FU II

Frank & Oki. R.10629

Nous avons huits adversaires, yen pei, lang-fang, po-chin, wen-hu, vei-chin, mei-ling, han-chen, li-jen, pour les vaincre, tu dois éliminés trois nains: une feuille de thé. N'avancez pas vers la gauche avant d'avoir toutes les feuilles de thé. Quand tu as 5 feuilles appuie sur la touche commodore, tu auras plus d'énergie. Maximum 3 tasse de thé par adverdaire, à un endroit du décor il y a un bol de chow mein qui te rendra invisible pendant 8 secondes si tu le trouves. Attention! Au cours du jeu il faut que tu gardes 2 bols de cghow mein et 1 tasse de thé. Bonne chance.

GHOST BUSTERS

Un lecteur. R.10632

Pour rentrer dans le temple de Zuul, il faut attendre que le PK de la ville atteigne 9999 PK d'ernergie... Eviter Marshmallow et entrer dans le temple. Le portail se refermera automatiquement.

THE LAST NINJA II

Sébastien. R.21002

Tu trouveras le cokatial molotov près d'un clochard endormi par terre et l'épée se trouve dans un magazin dont il faudra défoncer la porte d'un coup de pied. Le lance bâton doit être une barre à mine située prés d'un petit abri qui se servira à sortir du niveau en ouvrant une plaque d'égout qui ne se trouve pas sur la route, mais sur une allée.

ORPHEE

Olivier. R.21003

Le jeux commençant à "l'entrée des enfers", il suffit de taper N pour aller au Nord et de prendre la gourde, la liane, la grosse branche. Revenons ensuite au premier tableau (l'entrée des enfers) et tapons "Descends falaise avec liane", "Tue sirènes avecgrosse branche" et "prendre la harpe" que l'on redonnera ensuite à la sorcière. Ensuite il faut trouver Yurk (Le gragon) et le délivrer (yurk promet de vous aider). Arrivé dans les grottes, trouver la torche et la donner à Yurk.

L'ANNEAU DE ZENGARA

Un lecteur. R.21005

Pour accéder au 5ème étage, il faut trouver JHALI qui se trouve dans le labyrhinte du 4ème étage, au sud est. Il faut lui donner 80 pièces d'or pour qu'il vous suive. C'est lui qui vous ouvrira la porte du 4ème étage. Ensuite, tu trouveras, une grille fermée, pour l'ouvrir, il faut taper sur les flèches gauche et droite alternativement (attention à ton énergie).

GREAT ESCAPE

Joystickeur Fou. R.21012

La clef sert à ouvrir la porte qui est fermée vers la cantine, la pelle sert à creuser la tunnel qui est bouché, les gardes ne peuvent être tués (tu peux t'habiller comme eux...), tu ne peux pas sympathiser avec les autres détenus car ils n'ont plus de moral. D'autres objets tu trouveras, tels que la bousole, bouteille de poison (d'avril), pince, vêtements, lampe, outils...

ZOMBI

Joystickeur Fou. R.21018

Pour se servir de l'ordinateur tape: électricité, zombi dead, nuit, bye (pour dire au revoir).

INDIANA JONES

Christophe. R.21020

Aprés avoir dirigé le wagon sur les rails, on arrive dans un genre de temple où il faut prendre un cristal. Après on revient au début mais avec plus de difficultés (ex:des tapis roulant, des mares de feux). On n'est pas obligé de délivrer les enfants pour pouvoir atteindre le wagon.

EDEN BLUES

Un lecteur. R.21022

D'abord, n'essaye pas de traverser les murs! Tu te ruines pour rien!!! Quand tu es fatigué et que tu veux reprendre de la force (soit avec toi!) va à la cave et bois du vin, tu verras ton coeur reprendre. Le café (avec les piéce de 1F) te donne de l'intelligence pour tuer les robots.

MASK I

Lucas. R.21023

Il faut aller au pont (au-dessus du pont), il faut se mettre contre le bord du pont, avancer vers la droite (jusqu'à ce que l'on puisse plus avancer), et là, poser la bombe et PAF! Te voilà à droite de l'écran!





Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

CONTACT

65 N°2001756
Echange jeux sur Amiga 500. Possède : Space Harrier, Crazy Cars II, Ballistix, Balman, H. Poker Pro, Gauntlet II, etc... Ecrire à FRAYSSE Patrice. 132 Av. Philadelphe Gerde. 65200 BAGNERES DE BIGORRE.

AMSTRAD

CONTACT

79 N°2001760
Cherche contacts pour échanger softs : (Alter Burner, R-Type...). Réponse très rapide. Vend jeux : Daley Thompson : 60 F, Le Passager du Temps : 80 F. Ecrire à PANNETIER Cédric. 23 Avenue du 25 Août. 79140 CERIZAY. Tel.: 49.80.05.27.

94 N°2001741
Cherche contacts sur 6128 (en Région Parisienne). Envoyez vos listes à Mr. SABAH Alain. 25 Rue des Laitières. 94300 VINCENNES. (Réponse assurée).

VENTE

47 N°2001768
Vend 6128 coul., (l.b.e.). (12/88), (ss/garantie). + nbrx. jeux : (Dble. Dragon, D. Ninja, Afterburner, Fire & Forget...). + Discolo. 5.1 + utils. + éduc. + Joys. Turbo + rev. Prix : 4900 F (à déb.). Contacter Philippe. Tel.: (16).53.40.84.90. (ap.19h.).

56 N°2001745
Vend CPC 6128 couleur (peu servi t.b.e.). (Ach. en 88). + nombreux jeux + Hercule 5.0 et discology 2.0 + quelques revues. Le tout pour : 3000 F. Contacter LE BOUBENNEC Cyril. 46 Av. de la Pointe. 56340 CARNAC. Tel.: 97.52.29.12.

59 N°2001759
Vend nombreux jeux (DK ou K7), ou utilitaires, (à bas prix). Contacter VALERY LHERMITTE Jean. 92B Rue Gustave Delory. 59810 LESQUIN ou par téléphone. Tel.: (16).20.96.02.67. (Pas sérieux s'abstenir).

60 N°2001748
Vend pour CPC 6128 la solution : 480 F, Super Paint : 190 F, Disco. V5.1 : 160 F, Semabank V2 : 150 F, 3 Class. Weka + nombreuses revues : 780 F + livres micro : 65 F l'un + nbrx. jeux : 85 F pièces + DK 3" + cable impr. : 60 F. Joël. Tel.: 44.76.91.39.

62 N°2001735
Vend CPC 6128 couleur (Mars/88). + de très nombreux DK, jeux et util. + nombreuses revues + 1 manette + 1 boite de rangt. Le tout valeur : 8700 F. Cédé à 6000 F. (Cause achat Atari). Contactez-moi par téléphone avant 10h ou après 18h. Tel.: 21.93.68.16.

70 N°2001738
Vend CPC 464 monochrome + jeux (K7) : (Ripoux, Macadam Bumper...). Prix : 1000 F (seulement). Demander Richard. Tel.: 84.62.85.88. (après 19h).

75 N°2001715
CPC 6128 vend softs (nouveautés), tous les genres. Prix : 50 F. (DK. + frais de port compris). Ecrire ou téléphoner à SCOTT Benjamin. 62 Rue de l'Assomption. 75016 PARIS. Tel.: 45.25.93.72. (après 18h). Merci!

75 N°2001753
Vend CPC 6128 couleur (Juin/88), (t.b.e.). + G. Ship, C. Blood + nombreux jeux + disks + Maths 2E c + géométrie + français CM + 2 Joys. + dbleur. Val. : 5750 F. Cédé à 4600 F. Contacter M. BOURGUIBA. 9 Rue de l'Abbé Groult. 75 PARIS. Tel.: 45.31.82.25.

75 N°2001757
Vend CPC 464 monochrome + DD1 + nombreux jeux + manuels. Le tout en très bon état. Prix : 3500 F. Contacter BOURGOGNE Sébastien. 36 Rue Alphonse Karr. 75019 PARIS. Tel.: 40.37.76.19.

75 N°2001771
Vend séparément clavier 6128. Prix : 1700 F. Clavier 464 : 700 F. Moniteur GT65 : 500 F. Moniteur CTM 644 : 1300 F. Lecteur 5" 1/4 complet : 1000 F. Contacter M. BERNA. Tel.: 43.72.64.64. (répondeur). Merci!

77 N°2001766
Vend CPC 464 monochrome + crayon optique + nbrx. jeux + revues (Amstrad) + livre de prgs. + manette + livre d'exploitation. Prix : 1700 F. Contacter CARON Johnny. Lourmery la Croix en Brie. 77370 NANGIS. Tel.: 64.08.30.57. (après 19h).

78 N°2001749
Vend moniteur monochrome pour CPC 464 + (K7) jeux Dwarf : 350 F. Contacter GUILLOU Bernard. 5 Rue Montaigne. 78300 POISSY. Tel.: 30.74.11.45. (après 16h). Merci!

78 N°2001769
Vend CPC 664 + mon. coul. + lect. de K7 + Joys. + nombreux jeux + Kit de Téléchargement + manuel + magazines. Le tout pour : 2800 F. Contacter COTINEAU Thierry. Tel.: 34.62.15.72. (après 18h).

81 N°2001755
Vend jeux pour Amstrad 6128 (DK). Liste sur demande. Joindre enveloppe timbrée. Cherche mode d'emploi pour Mirage Imager. Réponse assurée. Contacter CULIE J.C. 15 Grand Rue. 81580 SOUAL. Tel.: 63.75.54.84. (HR).

82 N°2001764
Urgent! Vend 464 + mon. mono. + DDI1 + prise péritel MP-2 + nombreux jeux (DK) + manuel + Synthétiseur SSA-1 + magazine Amstrad. Prix : 3990 F. SALOMEZ David. 15 Rue du Cdt. Chalinière. 82100 CASTELSARRASIN. Tel.: (16).69.95.03.63.

91 N°2001762
Vend CPC 6128 coul. + Joystick + copieurs + jeux : (Arche du Captain Blood, O. Wolf, Street Fighter, Rolling Thunder...). (Garantie 3 mois). Prix : 3500 F (à débattre). Contacter Stéphane. Tel.: 69.07.06.11. Urgent!

92 N°2001750
Vend CPC 464 couleur + DDI1 + de très nombreux jeux + DMP 2160 + Scanner d'Art + Kit Minitel + magazines + manuels. Le tout en bon état. Prix : 7300 F (ou séparément). Demander Philippe. Tel.: 45.06.54.07. Ou Claude. Tel.: 46.09.68.06. Urgent!

95 N°2001736
Vend CPC 6128 (cause double emploi). + moniteur couleur + nombreux jeux, (garantie 1 an). Prix : 3100 F. Contacter Didier. Tel.: 39.82.14.23. (après 19h).

95 N°2001737
Vend CPC 6128 (t.b.e.) + (garantie 7 mois). + Joystick + doubleur + divers jeux + discology + manuel. Prix : 3100 F (à débattre). Contacter GUISELIN Pascal. 4 Traverse de la Cigale. 95800 CERGY. Tel.: 30.31.10.29.

95 N°2001744
Vend CPC 464 + écran couleur + lecteur DD1 + nombreux jeux : (Arche du Capt. Blood, Opération Wolf, et autres). + utilitaire disco 5.1. Prix : 6000 F. Contacter LENAIN Christophe. Tel.: 39.86.72.13. (le Week End) Urgent!

95 N°2001752
Vend CPC 464 couleur + lecteur DDI1 + Joysticks + nombreuses K7 et DK + documentation. Prix : 2800 F. Contacter DURANT Sébastien. 51 Rue d'Heurcourt. 95810 BERVILLE. Tel.: 34.66.53.81.

ATARI

ACHAT

92 N°2001707
Achète moniteur multi synchro (style NEC). Pour quelque chose comme 10 balles. (héhéhé!). Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY.

CONTACT

44 N°2001765
Cherche contact sur Atari et Machintoch (France et Etranger). Vend "Rédacteur" (peu servi). Prix : 450 F. + 4 jeux : 80 F. (+ port compris). Ecrire à BAIL Sylvain. 4 Rue des Fresnes. 44730 THARON PLAGE. A+!

69 N°2001739
Echange soft sur ST. Possède nombreux jeux. Réponse rapide et assurée. Ecrire à CAVALLI Philippe. 5e Avenue Général de Gaulle. 69300 CALUIRE. A bientôt!

92 N°2001772
Salut! J'échange de nombreux softs sur 520 STF/DF. Possède aussi nombreux utils. et demos. Envoyez vos listes à DEBOVES Ludovic. 7 Bld. Charles de Gaulles. 92500 RUEIL MALMAISON. Tel.: 47.49.66.11.

VENTE

91 N°2001742
Vend Atari 520 STF + moniteur couleur SC 1224 + housses + souris basic GFA, jeux (originaux), documentation et revues. Valeur de l'ensemble : 9000 F. Vendu : 4500 F. Contacter Mr. THIBAUT. Tel.: 60.80.40.53.

92 N°2001697
Vend Console Atari 2600 + 4 jeux : (Joust, Indiana Jones, Ghost Busters, Astérix). + Transformateur. Le tout pour : 800 F. Ecrire à BERGER Yannick. 12 Rue Lazare Carnot. 92140 CLAMART.

92 N°2001743
Vend Atari 520 ST/DF + nombreuses disquettes + jeux + Joystick + moniteur couleur + notices + photocopies. Prix : 4600 F. Contacter Mr. CLAUS. Tel.: 47.93.64.59. Urgent!

94 N°2001767
Vend Atari 520 ST/DF + jeux + souris. Le tout en très bon état. Prix : 2500 F. Demander Stéphane. Tel.: 48.08.70.20. (après 20h.)

COMMODORE

CONTACT

67 N°2001705
Echange jeux sur C64 (DK). Possède nombreuses news : (Zac Mac Kracken, Rambo III, Roger Rabbit...). Réponse assurée. Envoyer liste à BRUNO Michel. 2 Rue de St-Yrieix-Sous-Aixe. 67480 FORT LOUIS.

94 N°2001733
Echange jeux sur C64 (DK). Possède : (Crazy Cars, Roger Rabbit...). (Pas sérieux s'abstenir). Réponse rapide, écrire à HERAUD Didier. 16 Rue Alexandre Dumas. 94800 VILLEJUIF.

VENTE

29 N°2001724
Super affaire! Vend C64 (t.b.e.) + moniteur + drive 1541 + K7 + nombreux jeux : (Balman, Savage...) + originaux : (Ultima V, Barbarian II...). + doc. Prix : 4000 F. Contacter LOZACHMEUR Julien. Talbotec. Baye. 29130 QUIMPERLE.

78 N°2001770
Vend C64 + 1541 + 1530 + 2 manettes + nombreux jeux + DK + livres + docs. Le tout pour : 4000 F. Contacter GRIFFATON Stéphane. 10 Rue des Clos. 78200 MANTES LA JOLIE. Tel.: 30.94.68.93.

94 N°2001740
Vend C64 + 1541 + Imprimante + moniteur + nombreux jeux + livres + Joystick + boite de rangt. Valeur : 12500 F. Vend le tout : 5000 F. Contacter BONNIVARD David. 94340 JOINVILLE LE PONT. Tel.: 48.85.60.50. (après 18h).

VENTE

77 N°2001746
Vend MSX2 VG8235 + nombreux jeux + moniteur couleur + docs. Prix : 3900 F. (Sans moniteur : 2400 F). + Imprimante Philips VW0030 (80 col.) : 1800 F. Le tout : 3000 F (à débattre). Pour + de détail contacter Régis. Tel.: 60.20.67.11.

SPECTRUM

VENTE

18 N°2001758
Vend Spectrum 128+2 + nombreux jeux : (Arkanoïd, Combat School, Gauntlet II, Gee Bee Air Rally, Gunship). + manuel. Prix : 1500 F. Contacter DUMONT Fabien. La Sapinière. 18220 BRECY. Tel.: 48.30.45.27.

VENTE

75 N°2001747
Vend TO8D (1 an) + nombreux jeux + 5 éducatifs + crayon optique + souris + cables + manettes + jeux (Blood, Bobo, Bob Morane, GP500...). + livre + lecteur de disk (intégré). Le tout en très bon état. Prix : 2500 F (à débattre). Tel.: 45.80.00.18.

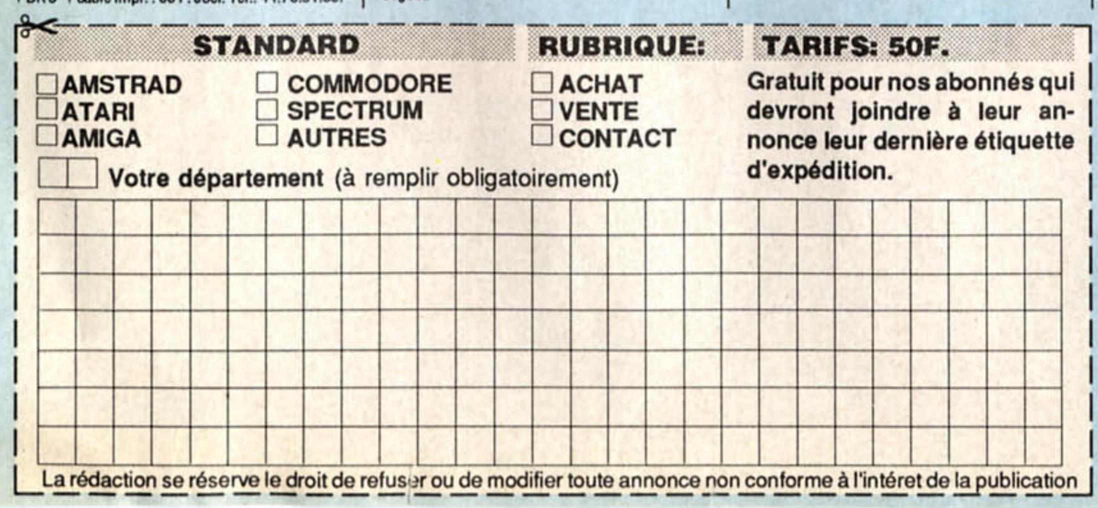
93 N°2001754
Vend MO5 + lecteur K7 et DK + jeux + crayon optique + moniteur couleur + logiciels + TTX. etc... Prix : 1100 F. Contacter LUSTRE Jérôme. 61 Avenue Paul Vaillant Couturier. 93240 STAINS. Tel.: 48.26.60.03.

AUTRES

VENTE

94 N°2001763
Vend TO9 + lecteur K7 + disk jeux + K7 jeux + manettes + controleur + livre + cartouche logo. Prix : 4000 F (à débattre). Ecrire ou téléphoner à DEVAUCHELLES Michel. 6 Allée le Plaisir. 94460 VALENTON. Tel.: 43.82.64.67.

95 N°2001761
Vend Sega + nombreux jeux + pistolet + 5 Joysticks + mon. coul. Philips CM8535 + cables. Prix : 4000 F (à débattre). (Région Parisienne). Rech. Amiga 500 coul. Prix : 5500 F. Urgent. Tel.: 39.95.05.64.



STANDARD **RUBRIQUE:** **TARIFS: 50F.**

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE ☐ ACHAT
☐ ATARI ☐ SPECTRUM ☐ VENTE
☐ AMIGA ☐ AUTRES ☐ CONTACT

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intérêt de la publication